

El Corte Inglés
Nº 113 Marzo 2014
MEGACONSOLAS
Titanfall
Xbox estrena el shooter
más esperado y titánico
Castlevania
Lords of Shadow 2
Fin de la historia de Drácula y los Belmont
Yoshi´s New Island
Vuelve el entrañable dino
Diversión plataformera con mucho arte
inFAMOUS
Second Son
Espectacular aventura de
acción a la altura de la
nueva generación
Rambo | LEGO La película | El profesor Layton vs Phoenix Wright | Thief |



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez,
Carlos González,
Galibo, Penea, Gorrinch

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



Variadito

Efectivamente, la primavera videojueguil prepara sus mejores galas para recibir un montón de buenos juegos y de todos los géneros, hasta para nostálgicos. Y es que el que creíamos desaparecido en combate ya para siempre, resurge de sus cenizas para prolongar el infierno de la guerra esta vez sólo para dicha de los aficionados al ocio electrónico. Sí, sí, Rambo vuelve a estar con nosotros en un revival muy cañero, más dirigido a los ya talluditos que a los "next-gen babies", doblemente exigentes en productos técnicamente más acabados. Y sin ser una obra maestra (quién sabe si de culto friki en poco tiempo), nos hace pasar momentos, digamos singulares. Claro que si buscamos magnificencia, ambientaciones de lujo, explotación al máximo de las prestaciones de las nuevas Xbox One y PS4 y experimentar sensaciones indescriptibles, no nos puede faltar en nuestra cesta de la compra la cuarta entrega de «Thief» y los exclusivos «inFAMOUS Second Son» y «Titanfall». Se podrá decir mucho de ellos, pero lo resumimos con un simple "juegazos". Y que no me quiten los que mes a mes alimentan mi 3DS que simplemente con los juegos que van aterrizando en su pantalla tridimensional es para tenerla en un lugar muy especial de nuestro corazoncito. Ahora nos llega el estupendo crossover Profesor Layton-Phoenix Wright y el regreso de nuestro dino favorito en "Yoshi´s New Island". Dos regalos de muy buen ver.
José Mª Fillol



Si alguno pensaba que la guerra había acabado para el veterano del Vietnam, estaba equivocado.



No podía ser mejor esta versión en videojuego de la divertida película. Acción, color y mucho humor.

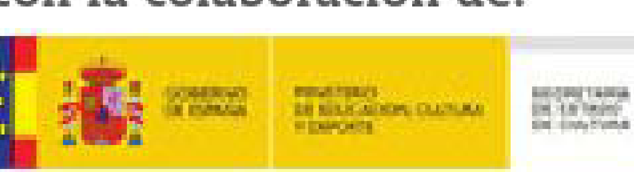


Un shooter revolucionario y esperado por los fans del género, para disfrutarlo en exclusiva en consolas Xbox.



Nuestro dino favorito regresa repleto de energía en un plataformas de calidad made in Nintendo.

Proyecto desarrollado con la colaboración de:





www.megaconsolasdigital.com
MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en App Store

El fenómeno Invizimals

Su creador nos cuenta algunas claves

El fenómeno Invizimals tiene una cabeza visible, Daniel Sánchez-Crespo, un ejemplo de emprendedor en la industria española que ha sabido ganarse al público infantil con los populares bichos.

Mencionar Invizimals es hacer referencia a una marca de éxito creada por el estudio de desarrollo Novorama: más de dos millones de videojuegos y más de 23 millones de sobres de cartas vendidos, una serie de televisión, el lanzamiento futuro de una línea de juguetes, presencia en más de 40 países... Y suma y sigue. "Estamos contentísimos con los frutos que nos está dando Invizimals y con las sinergias de todos sus productos", comenta Daniel Sánchez-Crespo, máximo responsable de la franquicia española. Éste sonríe cuando se le pregunta por la inspiración de los famosos bichejos: "Primero llegamos a la tecnología de la Realidad Aumentada y logramos reproducir un cilindro virtual. Luego surgió la idea de crear unos monstruos invisibles que había que cazar". Daniel desvela algunos trucos del proceso creativo: "Pensamos en un actor conocido, como un Danny DeVito, y en cómo es: bajito, gracioso y cascarrabias. A partir de ahí estas pautas pueden servir para un posible Invizimal". No obstante el diseño de los Invizimals -hay más de 400- es un punto clave del éxito, además de la coherencia de "no desvirtuar nunca la personalidad de los personajes". También la posición de Novorama como firts-party de Sony ha ayudado al buen desarrollo de la saga para PS Vita y PS3. Fue la compañía nipona quien les aconsejó dirigirse al público infantil. "No se equivocaron".

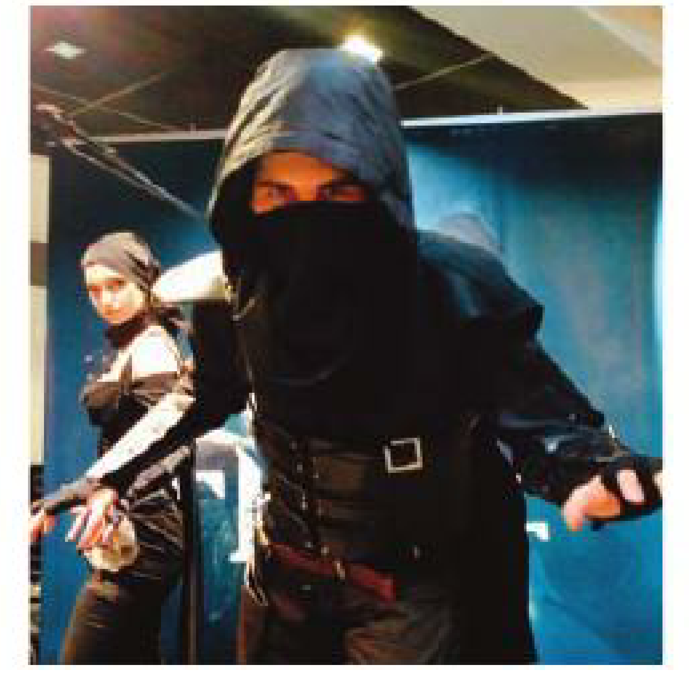


Grandes juegos en El Corte Inglés

Presentaciones de Thief y Titanfall

El Corte Inglés de Callao, en Madrid, fue el lugar escogido para presentar uno de los juegos más esperados de la temporada: «Thief». En marzo, y en el mismo escenario, se presentará «Titanfall».

Quienes se pasaron por El Corte Inglés de Callao el pasado el 22 de febrero pudieron disfrutar de la presentación de «Thief». El acto contó con una mesa redonda en la que participó el redactor de Megaconsolas, Javier Cortijo, y en donde se dieron las líneas maestras del juego, antes de que los asistentes pudieran probarlo *in situ*. Escenarios impresionantes, jugabilidad sigilosa y acción espectacular fueron algunas virtudes destacadas del juego de Square Enix. Por otro lado, y en el mismo escenario el 15 de marzo, los aficionados al shooter podrán conocer de primera mano «Titanfall». El juego de Electronic Arts viene avalado por premios y crítica.





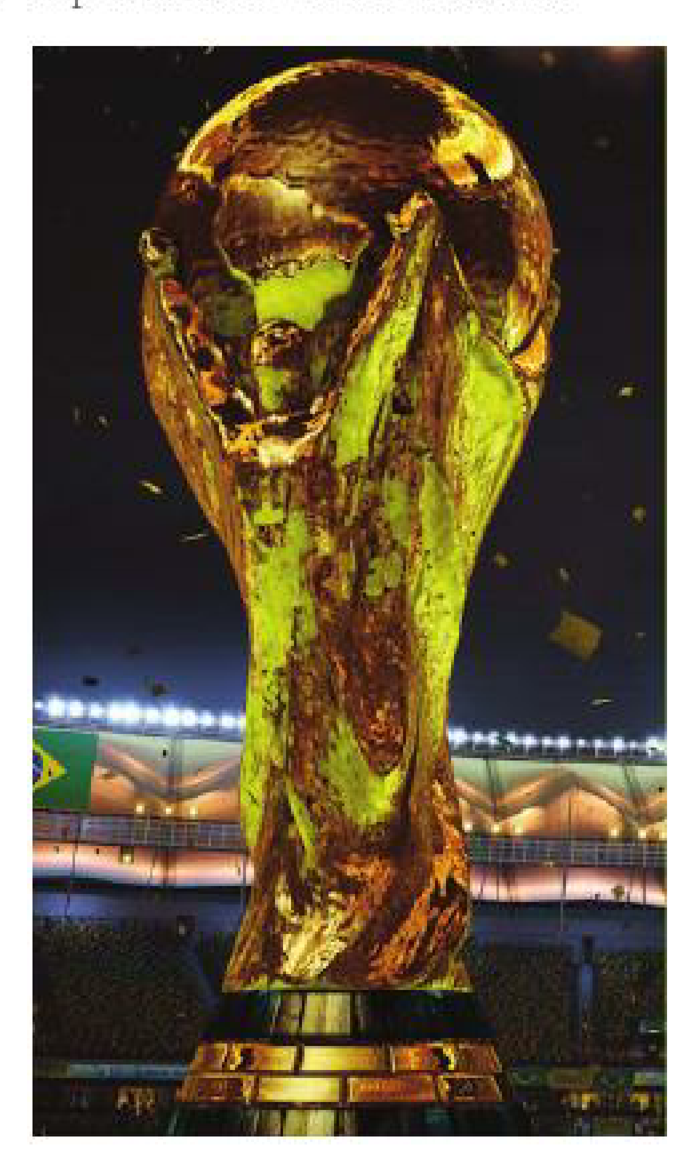
Copa Mundial FIFA Brasil 2014

¡A por ellos!

Un «FIFA» muy especial

Electronic Arts lanzará en abril el videojuego del Mundial, que en este año se celebrará en Brasil. Grandes novedades para hacer de este simulador futbolero el más espectacular de la historia.

Este verano toca fútbol. Para ir calentando el 16 de abril EA lanza «Copa Mundial FIFA Brasil 2014», el videojuego del Mundial que este año se celebra en uno de los países más futboleros del mundo. Mejoras en la jugabilidad, nuevos modos de juego, 203 selecciones, 21 nuevos estadios (12 de ellos son los reales de Brasil), 19 entrenadores licenciados y más de 7.000 jugadores para celebrar la fiesta del deporte rey con una puesta en escena de lujo. El título saldrá para PS3 y Xbox 360 y entre las novedades jugables incluye opciones como la de acelerar, desacelerar y cambiar de dirección teniendo el balón o sin él con Movimiento Explosivo. Incluye además animaciones nuevas, hasta 100, con increíbles pases, auténticos paradones y lanzamientos de penaltis espectaculares.



«God of War Collection»
El primer Kratos

Nuevo recopilatorio con los primeros títulos de la saga, mejorados, en HD y con 71 nuevos trofeos que se añaden a los ya existentes.

Recopilación de los míticos «God of War» y« God of War 2» lanzados para PS2 hace ya unos años. Para esta nueva edición que llegará a PS Vita el próximo 8 de mayo, ambos títulos han sido remasterizados en alta definición en 720 p, incluyendo además nuevos trofeos (71 inéditos que se suman a los existentes) para prolongar la duración del juego y hacer las delicias de los aficionados a coleccionarlos. En cuanto a la historia, las armas o los puzzles de la edición, es importante destacar que se trata de una réplica de los juegos originales, considerados por algunos imprescindibles dentro del género de acción. Visualmente también ha sufrido importantes mejoras.



Super Smash Bros.

Se última el nuevo juego de la saga Smash Bros con nuevos y sorprendentes personajes y novedades en cuanto a la jugabilidad.



Este 2014 recibirá el nuevo título de la saga «Super Smash Bros» que llegará a Wii U, aunque aún con la fecha por determinar. Esta peculiar saga de lucha contará con sus personajes ya habituales y otros nuevos procedentes de las sagas más populares de Nintendo como «Animal Crossing», «Mario Bros», o la mismísima «Zelda». La esencia del juego permanece inalterable: combates en la arena luchando hasta que se logra expulsar al rival de la recinto. Además se podrá participar en combates masivos con un mínimo de 4 jugadores que lucharán de manera individual o por equipos. En el nuevo título se ha ampliado considerablemente el número de objetos que se pueden utilizar en los combates para darles cierto toque de estrategia.

«Wolfenstein: The New Order»
Antisistema

Nuevo título de la saga que nos traslada a los años 60 de la mano de un B.J.Blazkowicz dispuesto a acabar con todo nazi viviente.

Bethesda Softworks lanza el próximo 23 de mayo el nuevo título de la clásica serie Wolfenstein, que ha sufrido un considerable retraso desde su anuncio inicial previsto para finales de 2013. Pero por fin esta primavera llegará a PC, Xbox 360, Xbox One, PS3 y PS4. El nuevo juego se ambienta en un 1960 que nada tiene que ver con lo ocurrido en la realidad. Los nazis han ganado la guerra y el mundo entero es gobernado con mano de hierro por su parte. Así el gran héroe de guerra estadounidense B.J. Blazkowicz, el mítico protagonista de la serie, tendrá una inmensa cantidad de enemigos a los que batir en este shooter en primera persona que combina aspectos clásicos del género con toques de aventura. A apretar el gatillo sin descanso se ha dicho.



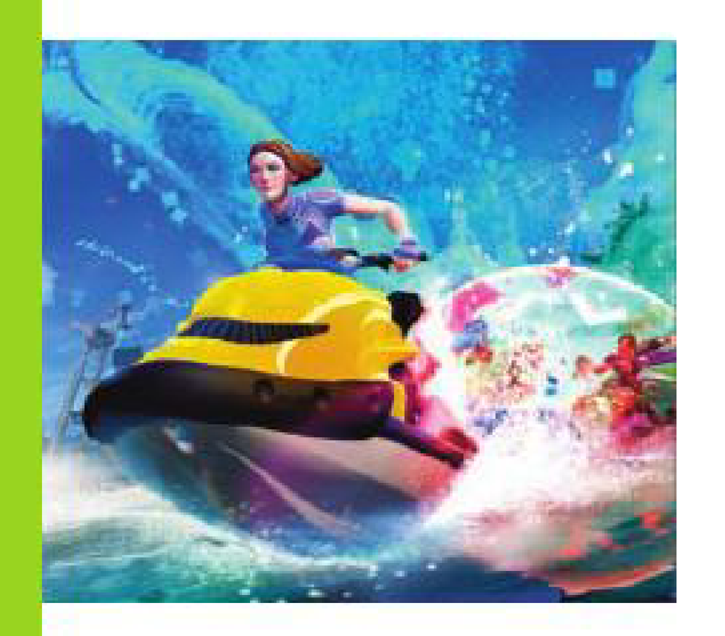
Breves |

Lego: El Hobbit
El próximo 11 de abril llegará a Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, N3DS, PS Vita y Wii U, «Lego: El Hobbit» una nueva y divertida aventura de la mano de Bilbo Bolson y Gandalf, que se inspira en los acontecimientos narrados en las dos primeras películas de la saga.



SP: La vara de la verdad
Debut en el mundo de los videojuegos de los televisivos niños de la serie South Park. El título, con un par de pasajes censurados en Europa y Australia, llega el 6 de marzo a PC, PS3 y Xbox 360 para hacer las delicias de sus millones de seguidores en el mundo.

Diablo III: Reaper of Souls
Activision Blizzard lanza el 25 de marzo para PC la primera gran expansión de «Diablo III», repleta de novedades entre las que destaca un nuevo héroe, el Cruzado, y la incorporación de elementos sociales como los clanes y las comunidades con hasta 120 jugadores.



A vivir a tope el deporte con «Kinect Sports Rivals»
Más deporte para la nueva consola de Microsoft. El 11 de abril llega a Xbox One con soporte Kinect este nuevo título de simulación deportiva con el que se podrán practicar deportes de lo más variados como escalada, pesca, fútbol, tenis, caza snowboard o bolos, entre otros muchos. ¡A ponerse en forma!

Cuando el CINE encontró al Videojuego

El estreno en salas de la adaptación de "Need for Speed" nos invita a recordar la cronología y anecdotario de la jugosa y a veces complicada relación entre celuloide y consolas. Preparad las palomitas.

Hace más de 30 años que el séptimo arte tendió lazos con el noveno, beneficiándose mutuamente, tanto en el plano económico como en el creativo. La mecha la encendió la bipolar "Tron" (1982), aunque la calamitosa adaptación de "E.T., el extraterrestre" (1983) estuvo a punto de tirar por la borda tal entente. Claro que el cine devolvió la jugada a comienzos de los 90 con las humillantes películas de "Super Mario Bros", "Double Dragon" y "Street Fighter". Pero en 1995 la adaptación de"Mortal Kombat" recaudó 70 millones de dólares, y los ejecutivos de los estudios reconsideraron su posición. Eso sí, el espaldarazo definitivo llegaría en 2001, cuando Angelina Jolie prestó su palmito para encarnar a Lara Croft en "Tomb Raider" y, al año siguiente, Milla Jovovich saltó la banca con la franquicia "Resident Evil"; dos adaptaciones correctas. Además, muchos aficionados al cine y los videojuegos hemos tenido que aguantar medianías híbridas de la calaña de "Hitman", "Max Payne", "Dragon Ball Evolution", "Tekken", "Prince of Persia", "Final Fantasy" o, principalmente, las atrocidades perpetradas por Uwe Boll, enemigo número 1 de los fanáticos del videojuego "gracias" a filmes como "House of the Dead", "Bloodrayne", "Alone in the Dark"... Por suerte, mucho más fructífero es el ADN cinéfilo de juegos como "Max Payne 3", "LA Noire", "Heavy Rain", "The last of Us", "Beyond: Dos almas" y, sobre todo, la saga "GTA".

> Las películas basadas en los videojuegos de Tomb Raider y Resident Evil dieron un nuevo aire a las adaptaciones



LEGO La película
Tanto monta...

Curioso caso éste: una película basada en un "juguete" cuya crucial metamorfosis tuvo lugar gracias a sus fabulosas versiones consoleras. Evidentemente, sin los videojuegos basados en los muñequitos Lego esta espléndida cinta (quizá la mejor de animación de los últimos dos años) no hubiese existido. Una jugada a tres bandas magistral y muy taquillera.



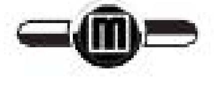
Resident Evil 6
La carne podrida huele bien

Convertida en el gran serial del cine jugón, la franquicia zombi por excelencia ultima los detalles antes de su estreno, programado para 2015. Nuevamente el director Paul W. S. Anderson y la estrella Milla Jovovich volverán a unir sus fuerzas para poner toda la carne (podrida, claro) en el asador en un episodio final que promete ser apoteósico y salvaje.



¡Rompe Ralph 2!
Secuela demandada

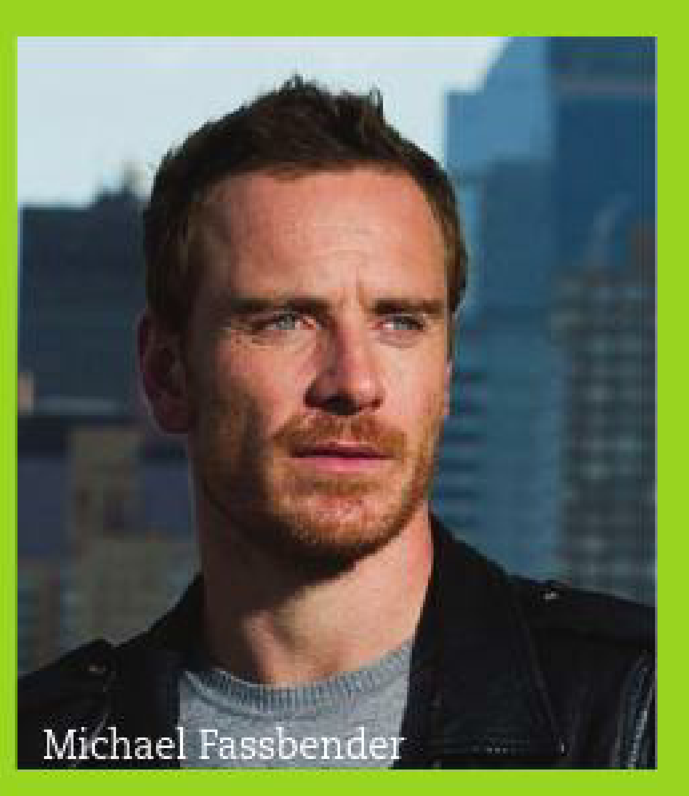
Después de conseguir reconciliar a jugones veteranos con usuarios novísimos gracias a una fábula animada en estado de gracia, Disney sigue preparando la secuela de su oscarizado filme. Y los fichajes anunciados son de traca: Mario (y algún invitado de Nintendo más), los "Angry Birds" y, tal vez, hasta "Apalabrados". Que no tarde, por favor.



Need For Speed
A galopar

Ya estaba tardando la saga de Electronic Arts en acelerar a la gran pantalla (aunque en los últimos años la sombra de “A todo gas“ ha sido muy alargada). Al fin DreamWorks ha arrancado motores en una adaptación dirigida por Scott Waugh (“Acto de valor”) y con Aaron Paul (“Breaking Bad”) al volante. Carreras clandestinas, tuneos a tutiplén, chicas cañón y venganzas con la adrenalina a tope son sus poderosas armas en esta adaptación al cine que se estenará en nuestras salas el 4 de abril.




Michael Fassbender


Assassin’s Creed

A la espera del claquetazo

Existe una lista de filmes basados en videojuegos que acabaron en la nevera: “Halo”, “Gears of War“, “Kane and Lynch” , la eterna “Duke Dukem“, “Uncharted”, “Hitman 2” o“Bioshock“. Otra adaptación anhelada es la de “God of War”, en estos momentos “en desarrollo” y sin equipo técnico ni artístico confirmado. Tres cuartas partes de lo mismo que “Shadow of the Colossus”. Mejor encaminada está la versión cinematográfica de “Assassin’s Creed”, escrita por Scott Frank y Michael Lesslie y protagonizada por Michael Fassbender (crucemos los dedos). Al menos, cuenta con fecha de estreno: 7 de agosto de 2015. Esperemos.

AARON PAUL
DOMINIC COOPER
NEED FOR SPEED
4 DE ABRIL EN CINES

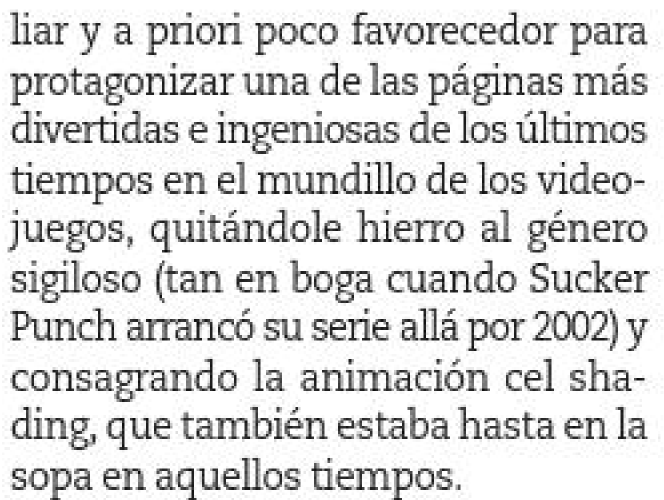
The Sly Trilogy

Por fin saltan a PS Vita las tres primeras correrías del "Arsenio Lupin" de los mapaches: gráficos remasterizados, astuto control táctil y todo el genuino sabor de la saga.

Está caro que, para Sony, Sly Cooper es una de las niñas de sus ojos. Si la temporada pasada hizo pleno en PS3 y PSVita con sus «Ladrones en el tiempo», cuarta entrega de su saga-fuga (nunca mejor dicho), ahora la consola portátil recibe con los brazos abiertos «The Sly Trilogy», el pack de sus tres primeras aventuras que ya pisara territorio PS3 hace unos años. Como sabemos, se trata de «Sly Racooon», «Sly 2: Ladrones de guante blanco» y «Sly 3: Honor entre ladrones», todo un tratado de buenas maneras en el arte del guante blanco que nos sitúa en el centro de una banda capitaneada por el gran mapache Sly, junto a sus lugartenientes Bentley la tortuga y Murray el hipopótamo. Un trío peculiar y a priori poco favorecedor para protagonizar una de las páginas más divertidas e ingeniosas de los últimos tiempos en el mundillo de los videojuegos, quitándole hierro al género sigiloso (tan en boga cuando Sucker Punch arrancó su serie allá por 2002) y consagrando la animación cel shading, que también estaba hasta en la sopa en aquellos tiempos.

Gracias a este título, los fans de Sly podrán revivir sus mejores momentos, tales como la lucha contra los "Cinco Malvados" o el Rey Panda, la búsqueda del mítico "Latronis Mapáchivus", los viajes por Praga, París o El Cairo, los piques y tensiones no resueltas con la sexy inspectora Carmelita Fox... Todo ello, con la pericia gráfica a la que nos acostumbra la Vita, y que se adapta perfectamente a las características de la saga, sobre todo las funciones táctiles y de manejo, con más de un as en la manga perfectamente guardado como no podía ser menos para este crack con los dedos muy ligeros.

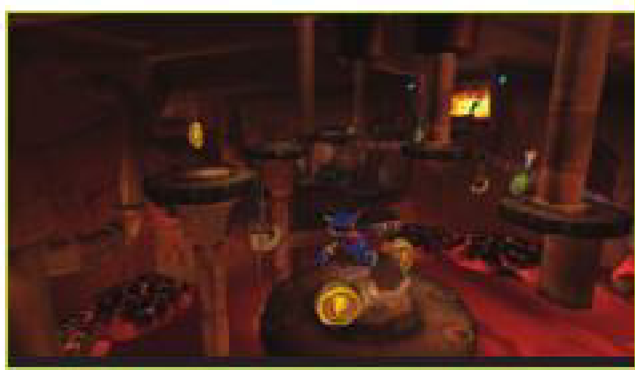
> Espoleado por el éxito de la versión PS3, esta trilogía es una cronología de su carismático protagonista

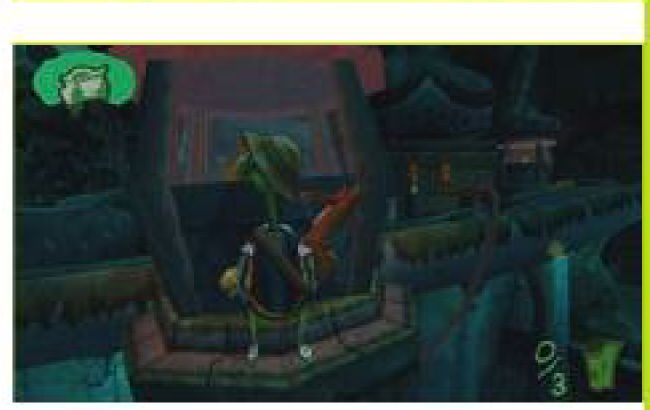


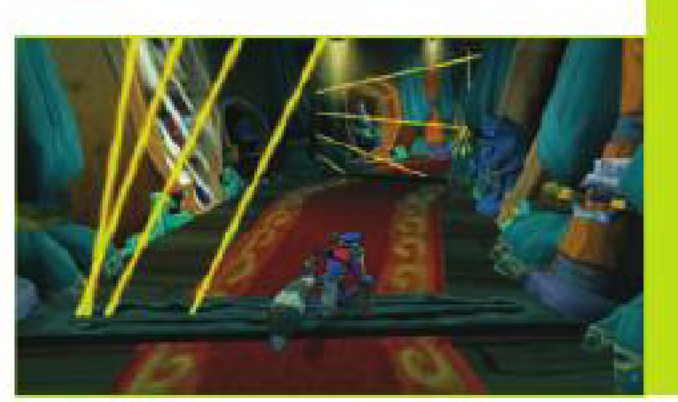
Vuelve a desplegarse la alfombra roja, o azul, para uno de los antihéroes con más gancho de lo que llevamos de siglo XXI jugón. Siempre acompañado de sus fieles lugartenientes, y con el encanto cel shaded por bandera (a veces, poligonalmente chocante para los tiempos que corren), Sly renovará sus votos trileros en un "grandes éxitos" con más faltriqueras y bolsillos a los que "atacar".

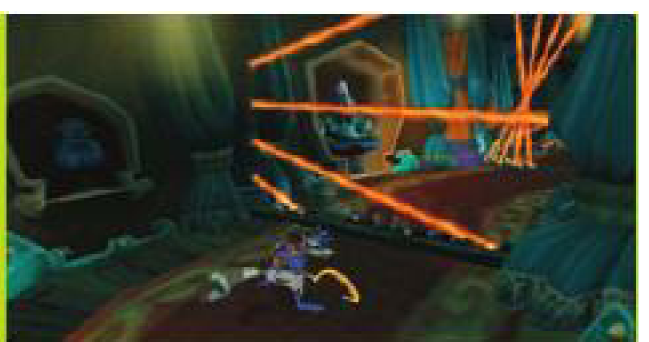


Sony | Acción, plataformas
16 de Abril | 7+
http://es.playstation.com



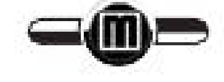






La cartera, al bolsillo

Nada mejor que aceite de hígado de bacalao para mantener sana a PS Vita (gracias a este título y el inminente «God of War Collection»). Aunque aún quedan sorpresas sin desvelar, esta nueva versión de «The Sly Trilogy» seguirá apostando por sus gráficos remasterizados en alta definición, sus minijuegos al completo y sus trofeos más deslumbrantes, así como un control reforzado gracias a sus dos sticks analógicos. Es decir, nueva ración de sigilo, robo, combate y exploración estratégica de la vieja escuela.





inFAMOUS
SECOND SON™
TIENES EN TUS MANOS EL PODER SOBREHUMANO DE DELSIN ROWE. EXPLOTA AL MÁXIMO TUS INCREÍBLES HABILIDADES Y OBSERVA CÓMO TUS ELECCIONES AFECTAN A LA CIUDAD Y A LOS QUE TE RODEAN.
DISFRUTA DEL PODER
21.03.2014
RESÉRVALO YA
EDICIÓN ESPECIAL*
La Edición Especial incluye:
• Juego completo de inFAMOUS: Second Son.
• Gorro beanie réplica del que luce Delsin Rowe.
• Misión adicional: El legado de Cole.
* Unidades limitadas
EDICIÓN COLECCIONISTA*
La Edición Coleccionista incluye:
• Juego completo inFAMOUS: Second Son.
• Gorro beanie réplica del que luce Delsin Rowe.
• Funda exclusiva réplica de la Chaqueta de Delsin.
• Chapas coleccionables inFAMOUS: Second Son.
• Abrebotellas inFAMOUS: Second Son.
• Moneda coleccionista inFAMOUS: Second Son.
• Misión adicional: El Legado de Cole.
• Chaqueta Legendary Vest.
* Unidades limitadas
PS4 500 GB + INFAMOUS SECOND SON
EDICIÓN ESTÁNDAR
PS4





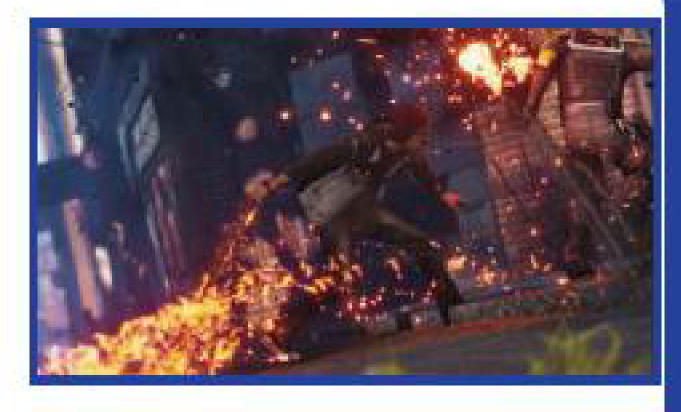
inFAMOUS Second Son



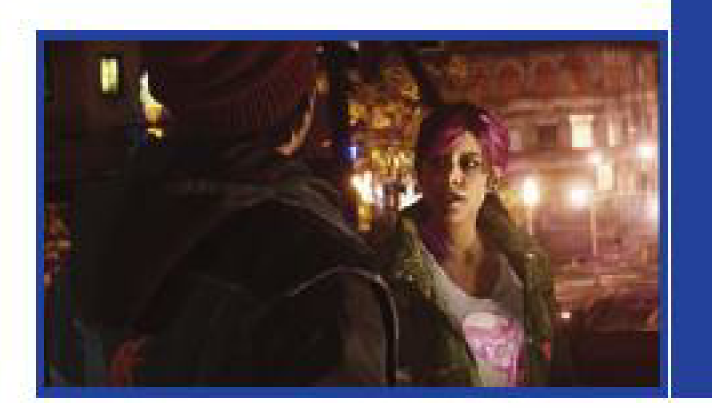
Sony | Aventura, acción | Marzo | 16+
http://es.playstation.com/ps4

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









Tu voz me suena

Por suerte, tanto en control como en sonido el juego mantiene el tipo. Los dobladores te sonarán de poner sus voces a actores famosos de Hollywood, y la integración de efectos, música y diálogos es mucho mejor que la mayoría de series de televisión que nos llegan desde Estados Unidos. Musicalmente, y viendo la pinta del protagonista, no podía dejar de sonar Rock'n Roll del bueno. Estos elementos "auditivos" se combinan con los visuales para que la identificación con el personaje y la inmersión en la historia sean totales.





Libre albedrío

La mayor particularidad de la serie ha sido siempre la libertad de acción. No una figurada, de hacer las misiones en el orden que queramos, sino la de decidir realmente cuál sería el final de nuestro héroe. Por eso, para mantener la fidelidad al desenlace de los anteriores títulos, se ha optado por reinventar la historia con Delsin, un grafittero frustrado, artista en paro y, definitivamente, un perdedor. Lo de Second Son viene de que su hermano mayor es el favorito de la familia y siempre lo hace todo bien. Lo que no sabían es que Delsin puede lanzar rayos por los ojos. ¡Chúpate esa, hermanito!



Espectacular tercera entrega de la serie, con un doblaje de primera y argumento a la altura de una aventura de acción para la nueva generación.

La lluviosa Seattle, capital del estado de Washington, es una de las ciudades más homenajeadas del cine. También es un escenario perfecto para ambientar un videojuego oscuro como la nueva entrega de inFAMOUS. Si no conoces a Cole McGrath, el protagonista de las dos entregas anteriores, no te preocupes; «Second Son» es un soplo de aire fresco argumental y la perfecta introducción para los temibles poderes de esta raza de superhombres.
Cuando Delsin Rowe descubre sus poderes se ve obligado a huir. En su búsqueda de otros superhumanos, su mayor preocupación es la de poder salvar a sus seres queridos, que están acosados por el temible DPU. Esta es básicamente la historia que mueve al nuevo protagonista, que brilla especialmente por el inmenso despliegue técnico que inFAMOUS ha conseguido.
Superficialmente, no hay muchas cosas que a priori pudieran sorprendernos de una nueva entrega de esta serie. Sus dos capítulos anteriores ya tenían un nivel sobresaliente en todos sus apartados, y habíamos visto a Cole hacer cosas increíbles. Pero «Second Son» da un paso de gigante en cuanto a efectos visuales, empezando por una ciudad inmensa. Quizá no tenga el encanto de Los Santos en «GTA V», si bien es capaz de transmitir el espíritu melancólico y opresor de una metrópolis no muy alejada de las capitales actuales. Y es aquí donde vamos a alucinar, cuando se de rienda suelta a nuestras muestras de poder. Olvídate de los espectaculares primeros planos que muestran hasta el más mínimo detalle de los protagonistas. Deja de lado las excelentes animaciones. Ahora, céntrate en ver cómo Delsin es capaz de escalar un edificio envuelto en un aura eléctrica, en cómo absorbe la energía de un cartel de neón, o el humo de una chimenea para salir flotando. Cuando seas capaz de apartar tus ojos de esas virguerías, fíjate en cómo se reflejan estos fenómenos paranormales en los charcos, escaparates o en los mismos ojos de los pasmados viandantes. Eso, señoras y señores, se llama Nueva Generación. Es lo que todo el mundo se espera con una consola nueva y con ella dejar a sus amigos embobados ante lo que se reproduce en la tele.
Es una suerte que hayamos tardado tan poco tiempo en diferenciar claramente a PS4 de la generación anterior. «Second Son» no es perfecto, pero ahora es tan impresionante que te hará olvidar durante una buena temporada sus pequeños defectos.

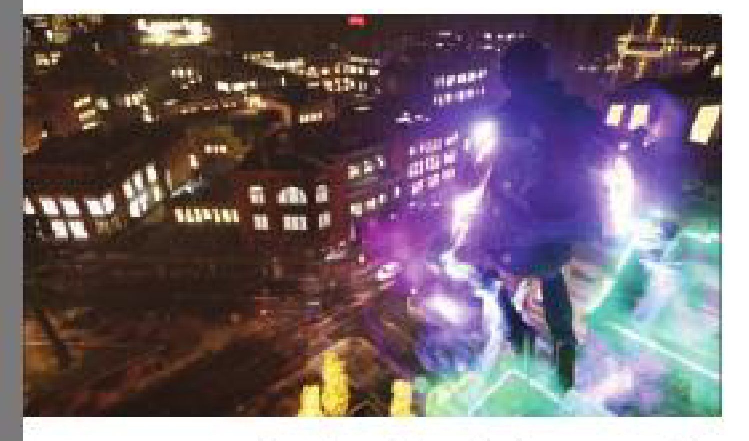
> Más de mil vehículos, casi 40 circuitos y enormes opciones de edición, modificación e interacción en un entrega de lujo



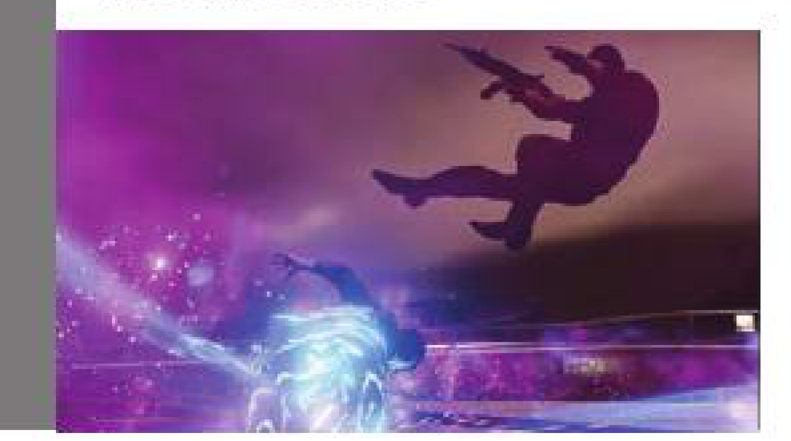
Para mantener la solidez del argumento de los títulos anteriores, los creadores han decidido partir de cero con el protagonista. Como joven alocado y medio ni-ni, en principio no despertará las simpatías de muchos jugadores, pero teniendo en cuenta que podemos elegir muy directamente su destino, no tardaremos en sentirnos identificados con sus actos durante el modo historia. Y más si eres un mutante capaz de volar en nubes eléctricas provocadas por tus manos.

Guía de juego

Meterse en faena no es siempre fácil dentro de «inFAMOUS Second Son». Escalar edificios o introducirse en modo sigiloso sí es facilísimo, pero los duros combates requieren cierta práctica para salir airosos. Dependiendo de si elegimos una misión "buena" o haciendo de malo, los objetivos cambiarán, y en las luchas podremos destruir literalmente a nuestros adversarios o inmovilizarlos



para que alguien los detenga más tarde. Lo bueno de acabar por lo bruto con ellos es que sus compañeros se morirán de miedo y se rendirán poco después. Para "salvarles", tendremos que acertar en determinados puntos débiles, como las piernas o los brazos. En determinadas ocasiones, tendremos que hacer uso del panel táctil para pintar graffitis, abrir puertas o salva a algunos personajes, pero la implementación de este sistema no parece ni muy útil ni innovador. Los momentos más vistosos vendrán en una especie de Quick Time Events donde hay que pulsar una combinación de botones en un momento determinado para desencadenar efectos demoledores.



Castlevania Lords of Shadow 2

Ha llegado el momento de descubrir el final de la historia de Drácula y los Belmont. Mercury Steam lanza su título más ambicioso para cerrar la serie Lords of Shadow.

El estudio español se despide así de esta franquicia ofreciendo un juego en un mundo abierto, con más exploración, más batallas, un sistema hack'n slash considerablemente mejorado y una mayor duración con una historia que constantemente nos hará saltar del presente al pasado. Así descubriremos la maldición que cayó en su día sobre los Belmont y el final de la historia de Drácula, absoluto protagonista de este título. Se trata de una aventura en tercera pesona a la que se ha otorgado su toque especial, con un diseño más occidental y sobre todo un mundo muy amplio con muchas posibilidades de exploración y un combate más profundo. Pero quizás sea la historia propiamente dicha el aspecto más fuerte de este juego. Nos situamos siglos después de los acontecimientos sucedidos en «Lords of Shadow» para recibir la terrible noticia de que Satán está a punto de ser resucitado y tendremos que hacer lo posible por evitar que esto suceda. La actual Castlevania está gobernada ahora por una industria farmacológica que precisamente no se caracteriza por hacer nada bueno para la humanidad, más bien al contrario. En este extraño mundo en el que despertamos al lado de Drácula tendremos que movernos para conseguir detener ese malvado plan, pero además los chicos de Mercury Steam han diseñado una gran cantidad de tareas secundarias que prolongan de manera importante la duración del juego. Se han añadido además curiosos elementos y opciones, como la posibilidad de convertirnos en rata para pasar desapercibidos o de meternos en la piel de un humano para llegar a lugares con controles de acceso. Todo un derroche de talento y creatividad.

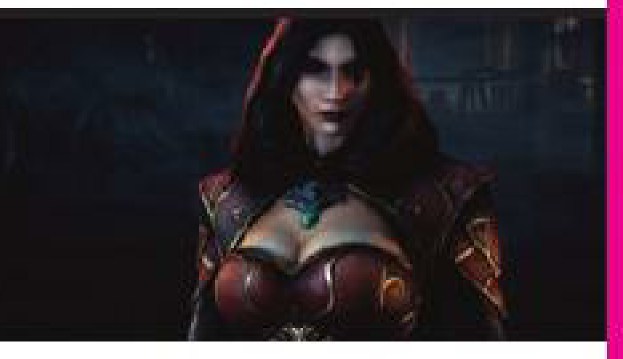
> El estudio español Mercury Steam nos ofrece la aventura más ambiciosa y épica de la serie Castlevania

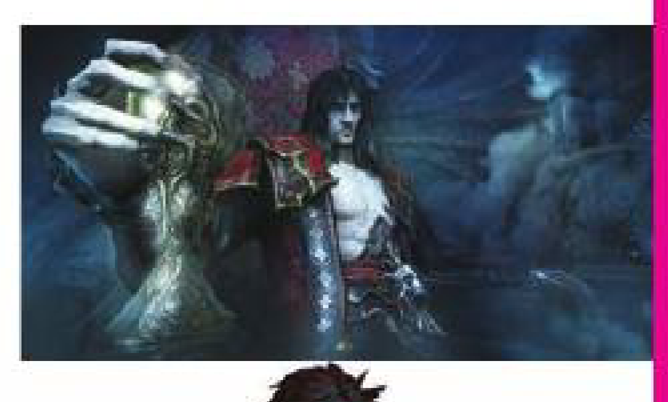
La historia de Drácula nos seguirá engatusando en una aventura con nuevos personajes y giros que nos llevan a la acción. El sistema de combate cuenta con dos poderes principales, el del Vacío y el del Caos, en combinación resultan letales.

Konami | Acción, aventura
Febrero | 16+
www.konami-castlevania.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	1/6



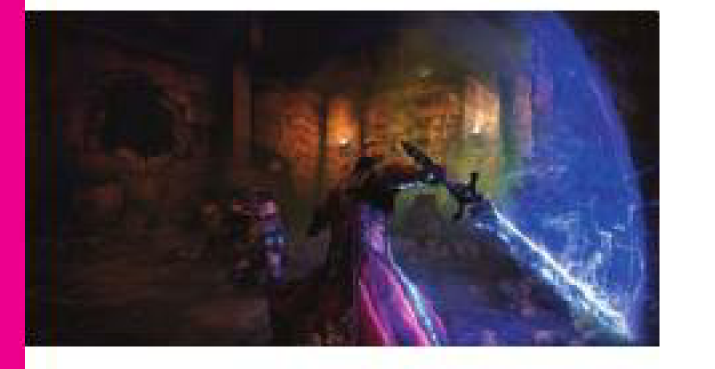






Intercomunicadores

Es importante dejar claro que no se trata de un mundo abierto en el sentido estricto. Es decir, no es que haya un espacio central que sirva de nexo al resto de partes del juego,



sino más bien lo que hay son una especie de portales que nos llevan de un lugar a otro. Algo ideal que nos abre un montón de posibilidades para la exploración de escenarios y el hallazgo de objetos y curiosidades. También encontraremos plataformas, puzzles y por supuesto lo más importante para los fans: los combates con una profundidad excelente.



Thief

Con ojo de lince y mano ligera llega una aventura revolucionaria y justiciera que nos presenta a uno de los antihéroes del momento, el ladrón de guante negro Garrett

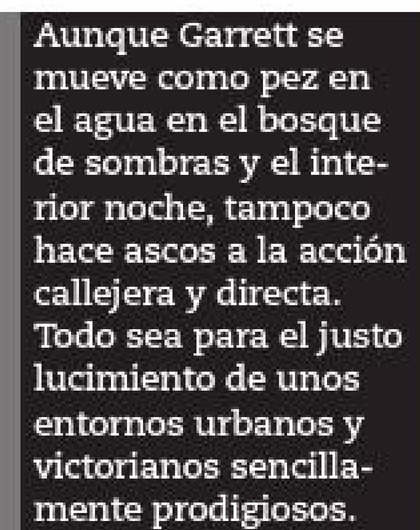
Igual que en la vida real, los mangantes, maleantes, robinhoodianos y amigos de los ajeno en general dan mucho juego en la ficción. Por supuesto, también en nuestro negociado (no hay más que recordar al carismático Sly Cooper). Pero toda experiencia previa palidece ante las hechuras de este juego con la firma de Eidos Montreal, diseñadores de «Deus Ex Human Revolution», y que nos pone en la piel y el manto sigiloso de Garrett, un ladrón oscuro y solitario con unas habilidades prodigiosas que le harán hincar el diente a las joyas y secretos de una ciudad sumida en el caos por culpa de la milicia del malvado Barón, aunque con la esperanza de una revuelta callejera y sangrienta liderada por el revolucionario Orion.

Escenarios impresionantes, sigilo redefinido y acción espectacular son las claves de este "must" con clase

Conviene recordar que «Thief», el original de Looking Glass Studios, fue uno de los inventores del género sigiloso allá por el 98, junto a otro crack histórico: «Metal Gear Solid». Tras un par de entregas más igual de memorables, la saga se tomó una década sabática, y ahora vuelve por sus fueros con sus mejores armas: la épica "steampunk" y la grandilocuencia positiva, dos de las bazas de un juego a caballo entre la nueva y la "vieja" generación de consolas, con un diseño y un calidad gráfica de muchos quilates, pero que no desdeña sus componentes de puzle y acción a nuestro aire. Porque la libertad de exploración y movimientos será esencial para que Garrett, junto a otros personajes como Basso o Erin, resuelvan las variadas misiones y retos, con la ayuda de mapas, armas (desde porras aturdidoras a flechas y pociones curativas) y con una toma de decisiones constante para poder acabar siendo sinvergüenza, pero honrado. Si a todo ello le sumamos agradecidos giros argumentales, gran apartado sonoro y tareas secundarias ingeniosas y recursos como la Gema de Luz, estamos ante una de las primeras joyas del año. A por ella pero pasando por caja, ¿eh?

Square Enix | Acción, sigilo
Febrero| 16+
www.thiefgame.com/es

Gráficos	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●○○
Sonido/FX	●●●●●○
Originalidad	●●●●○○





Aunque Garrett se mueve como pez en el agua en el bosque de sombras y el interior noche, tampoco hace ascos a la acción callejera y directa. Todo sea para el justo lucimiento de unos entornos urbanos y victorianos sencillamente prodigiosos.

Gran arquitectura

Aparte de sus carismáticos protagonistas, mezcla entre "El fantasma de la ópera" y «Prince of Persia» (sin olvidar «Dishonored»), el gran activo y atractivo del juego son sus espléndidos escenarios, dotados de una arquitectura imponente y plagada de recovecos para poder llevar a cabo nuestras tareas "distraidoras". El Mercado de Piedra, el Callejón de los Mendigos, la Torre del Reloj o las gárgolas imperiales son algunos de los enclaves casi legendarios con que nos encontraremos y de los que nos serviremos como Gotham a Batman. Concentración máxima y a exprimir el callejero se ha dicho.





Rambo The Video Game

Vuelve el hombre, la bestia, la leyenda… Que se vayan preparando los héroes reflexivos y metrosexuales: John Rambo está aquí con toda su artillería pesada para disfrute de jugones nostálgicos y aguerridos.

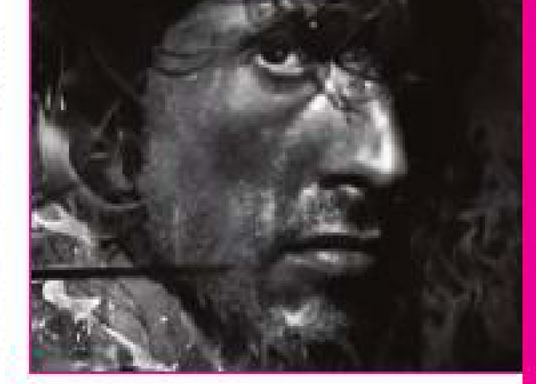
Más acero en el cuerpo que una convención de astilleros vizcaínos, la melena agreste y pidiendo a gritos un extra de queratina, los brazos surcados por venas como los rotuladores de un bingo, el mismo mal genio de un taxista al que le piden una carrera corta en el aeropuerto, metralla y rifles suficientes para dejar huérfanos a todos los elefantes africanos… Con todos ustedes, Rambo, John Rambo, el "action heroe" selvático por excelencia, el buen salvaje con síndrome del Vietnam (y algunas taras más) que, junto a los cabezones también generosos de Robocop, Terminator y Rocky Balboa podría formar el monte Rushmore de las glorias cinéfilas populares y hasta populacheras de los ochenta. ¿Quién no ha repetido alguna vez con voz gangosa y gesto abatido algunas de las muletillas inmortalizadas por Stallone, sobre todo en la segunda película de la saga? Pues eso, a no sentir las piernas, a vivir día a día y a echar unas partiditas a este entrañable juego.

Antes hay que recordar que el susodicho ya disfrutó de algún que otro momento de "gloria" consolera de lo más efímera y olvidable (ese mata-mata salchichero de Acclaim que aterrizó en la NES a finales de los 80), unos cuantos clones en PC jurásico. Pero ya se sabe, en estas aguas revueltas los nostálgicos a veces tienen ganancias (véanse los recientes videojuegos de "Los cazafantasmas" o la saga "Rocky", sin ir más lejos), y por eso Reef Entertainment y Teyon han tenido a bien resucitar a nuestro héroe, aunque el propio Stallone ha andado rodando secuelas ("John Rambo") hasta ayer mismo. En este caso, la licencia llega a las tres primeras películas (la original y estupendamente survival "Aco-

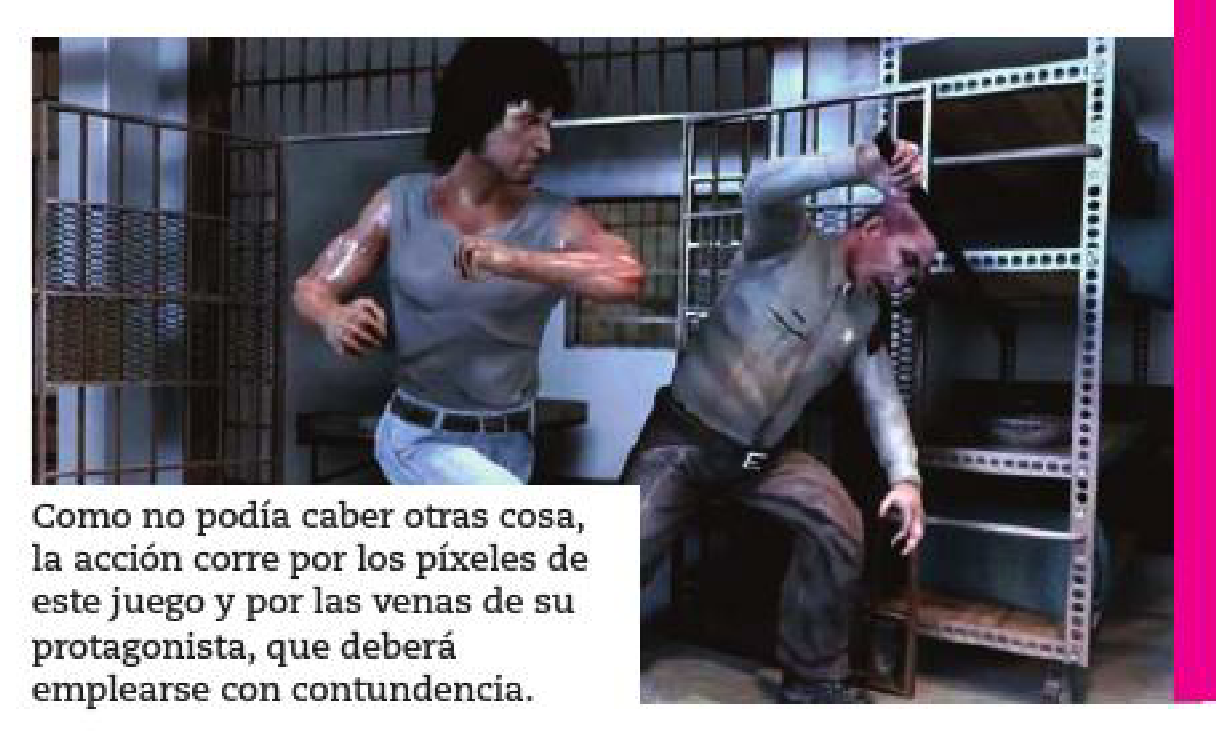
BadLand Games | Acción | Febrero | 18+
www.badlandgames.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









Como no podía caber otras cosa, la acción corre por los píxeles de este juego y por las venas de su protagonista, que deberá emplearse con contundencia.

En el nombre del mito

Partiendo de que no pretende ser una obra maestra de los videojuegos, tampoco se le puede negar a este juego su vocación de



sincero homenaje a un icono con patas como Rambo, con detalles como la reinvención del destino del personaje y el uso reciclado de las voces originales de Rambo y Trautmann para que pronuncien las míticas frases de las películas, celebradas por el jugón haciendo la ola prácticamente. Y es que para un juego tan particular bienvenidas sean estas licencias populares.



Mucha tela que cortar

Nuestro nada discreto héroe no estará solo ante el peligro: aparte de los 20 tipos de armas para desbloquear (y comprar), también podrá adquirir experiencia y plus de peligrosidad con los diversos desafíos y rutas alternativas a las que se enfrentará a lo largo de 14 niveles basados en la trilogía de marras. Hasta 35 tipos de enemigos tendremos que dar medicina de diversa forma (cuerpo a cuerpo, masacre, larga distancia), y no digamos si nos atrevemos con el nivel de dificultad First Blood. Todo, para 150 minutos de juego y más del doble si los completamos al 100%.

Quien tuvo, retuvo, y John Rambo reverdece laureles (a juego con las frondosas y peligrosas junglas y manglares escenario de sus escabechinas) en un título sencillo como el mecanismo de un sonajero, pero que garantiza buenos ratos desinhibidos y con un puntito nostálgico. Aunque, como se demuestra en la foto, es de justicia reconocer el reto que supone calcarle la jeta a Stallone, y no digamos en territorio consolero.

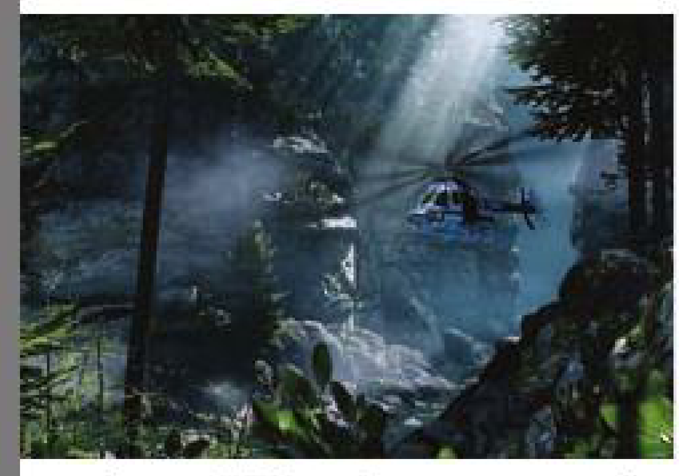
rralado" y sus dos legendarios desmelenes posteriores), centrándose en la triste historia del veterano de Vietnam que llega a un pueblecito en las montañas medio vagabundeando, es humillado por el sheriff local y, tras un rabieta fenomenal, se lanza al monte iniciando una cruzada personal y loca con ramificaciones en Vietnam y Afganistán y con el "pepito grillo" coronel Trautmann en la retaguardia.

> Peinando los tres primeros films de la saga, con una mecánica llena de guiños cómplices y sangre a borbotones, este juego no dejará indiferente a nadie

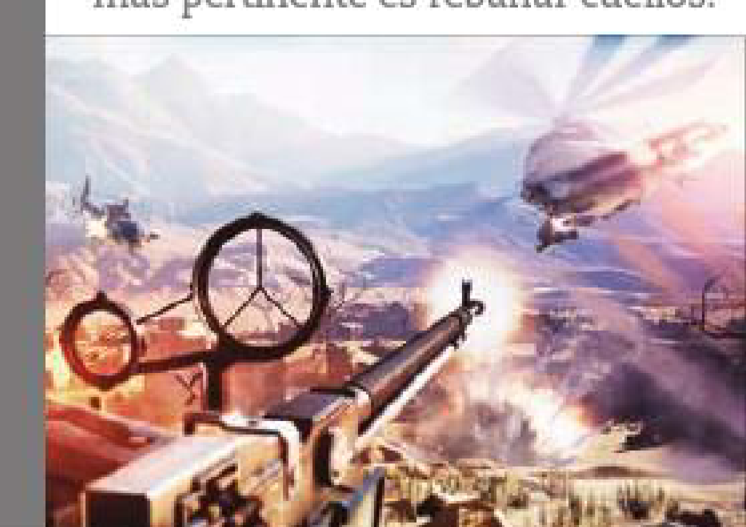
Para añadir más leña retro al juego, la mecánica es de lo más genuina y vintage: un shooter sobre raíles que recuerda a los cracks arcades de los 90, de los de disparar indiscriminadamente y refugiarse en un rincón para recargar y tomar aire (estilo "Time Crisis"), ayudados por el generosísimo arsenal de Rambo, desde flechas explosivas hasta el letal cuchillo de supervivencia, pasando por el AK-47. Aparte, también tendremos escenarios de sigilo y QTE en los que interactuar con el terreno y a aplicar algo de cerebro entre tanta carnicería. Unos gráficos también retros y algunos guiños cómplices para la galería hacen que este juego tenga un encanto especial para los adoradores de la franquicia. Que sí, son legión y estarán dispuestos a experimentar la aventura desde una pespectiva sui generis y personal.

Guía de juego

Lo mejor que se puede hacer para disfrutar este título es olvidarse de prejuicios, recordar cuando jugábamos en el recreo a boinas verdes y charlies y, sencillamente, dejarse llevar. Nunca mejor dicho, ya que el mecanismo sobre raíles propuesto puede ser una invitación a subirnos al tren de la melancolía más embrutecida y tierna a la vez. Sea como fuere, hay que agradecer la sencillez y hasta simplicidad de



todo su ADN, y de unos controles perfilados para apuntar, recargar, disparar y cubrirnos, aunque también tenemos opciones de furia y fijación de puntería. Por cierto, a este último factor la compatibilidad con el mando PS Move de la versión PS3, le viene como un guante de cabritillo. También hay que atender a las barras especiales de muerte y combos, que nos ofrecen características especiales desbloqueables como tiempo de recarga, salud, golpe mortal, regeneración… Y no desdeñar el modo para dos jugadores y, sobre todo, la filosofía de toda la aventura: antes que preguntar, lo más pertinente es rebanar cuellos.





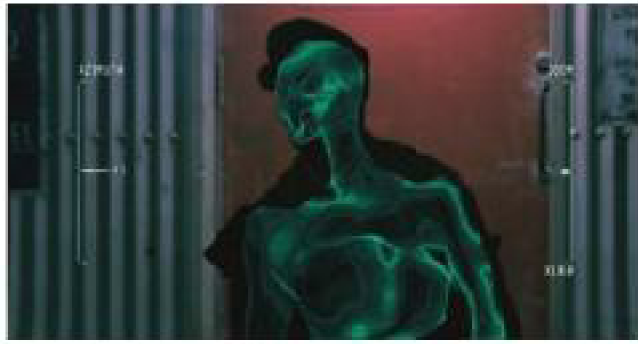
Metal Gear Solid V Ground Zeroes

Hideo Kojima se saca de la manga la primera "demo" de un juego por la que merece la pena pagar: un mini Metal Gear. Y además porque Snake lo vale...

La serie Metal Gear no es ajena a los prólogos. En «Sons of Liberty» (2002), las primeras dos horas de juego eran una intensísima introducción a lo que se nos venía encima. Con un Solid Snake desaparecido durante prácticamente el resto del juego, la gente de Konami sembró la semilla de lo que hoy florece como «Ground Zeroes».
Técnicamente es un paso de gigante para la franquicia. Nunca habíamos visto a un Snake tan detallado, con animaciones que dejan en ridículo a las de «MGS4», escenarios más cercanos a los de un «Splinter Cell» de nueva generación y semejante libertad de acción. Conscientes de que los tiempos han cambiado, las escenas son mucho más cortas y

> Bajo un apartado visual apabullante, este juego se muestra como un gran prólogo de «The Phantom Pain»

directas, dejando las complejidades en el argumento a cintas de casette que se pueden escuchar mientras nos infiltramos.
La historia nos lleva a 1975, justo después de lo vivido en «Peace Walker». Naked Snake, trabajando ahora con los Militares Sin Fronteras, debe infiltrarse en el campamento Omega, algo así como un Guantánamo "vintage". El objetivo es rescatar a Paz Ortega y Chico Valenciano, ambos piezas clave en el anterior título de la serie. Por supuesto, todo saldrá mal cuando un nuevo enemigo aparece en mitad de la misión, lo que llevará a los acontecimientos de «The Phantom Pain», todavía sin fecha oficial de lanzamiento.
Si no puedes aguantar hasta que terminen el «MGS 5» de manera definitiva, no hay otra forma de calmar el apetito.

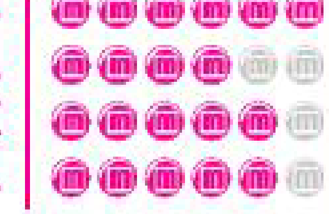


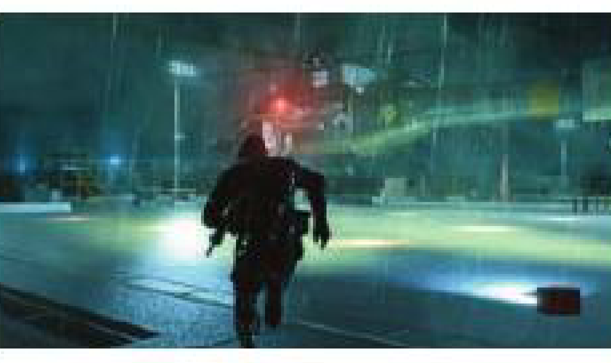


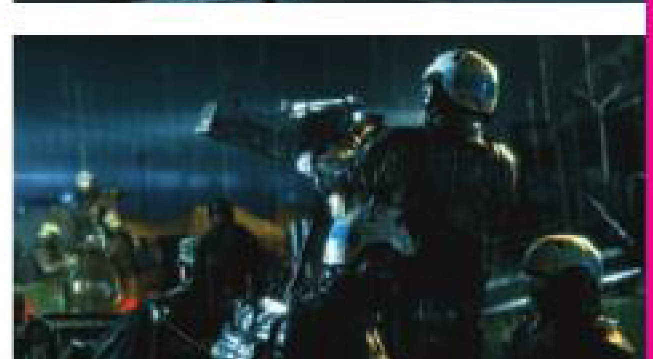
Lamentablemente perdemos a David Hayter a favor de Kiefer Sutherland en la voz del prota. Lo cierto es que le pega al personaje y una vez metidos en harinas asumiremos el rol del personaje, experimentando a flor de piel las misiones.

Konami | Aventura, acción
Marzo | 18+
www.konami.jp/mgs5

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



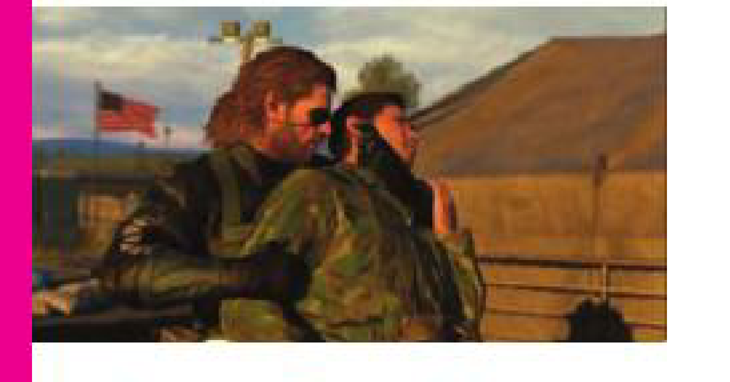


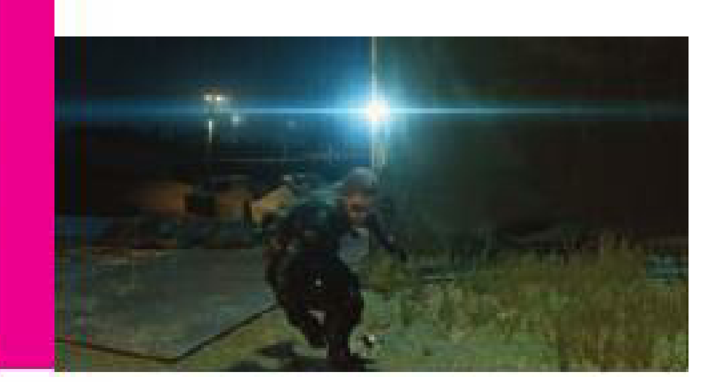




Infiltración generacional

«Ground Zeroes» se ha desarrollado pensando tanto en PS3 y 360 como PS4 y One. Las diferencias entre ambas son obvias, pero Konami ha logrado optimizar por encima de todas las versiones la de PlayStation 4, que corre mucho más suave (60hz) y a una resolución superior (1080 progresivo). Un golpe para Microsoft, que no sabremos si quedará resuelto cuando salga el capítulo definitivo de este nuevo «Metal Gear».

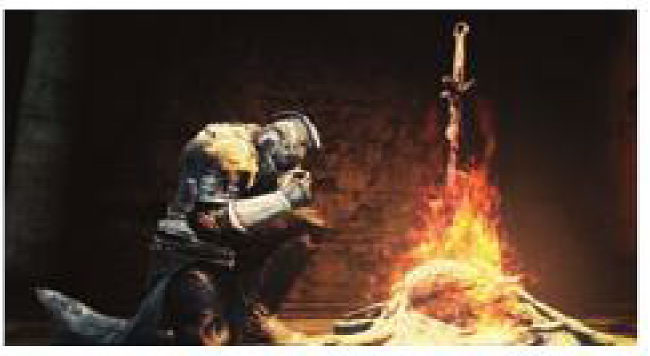




Dark Souls II

Vuelve uno de los títulos que mejor han resucitado la tradición de espada, brujería y monstruos. Más acción, sangre y titanes luciferinos en una aventura épica.

Con la que está cayendo, nada mejor para protegerse que una buena armadura para protegernos. Y, sin duda, una de las más esperadas es la de la reválida de «Dark Souls», aquel juegazo "old school" que retornaba a lugares comunes adorados por todo jugón veterano que se precie. Ahora, From Software ha forjado otra coraza de impresión para blindar la calidad de un título que sigue los pasos de su antecesor (y de su afluente «Demon's Souls») aunque ofreciendo nuevos caminos dentro de su esencia RPG. Por algo el responsable del juego ya no es Hidetaka Miyazaki sino el tándem formado por Shibuya y Tanimura.
Y la renovación le ha sentado como un guante a la criatura, que sigue los



Con una armadura fantástica y una tizona legendaria, guiaremos al héroe por escenarios de pesadilla

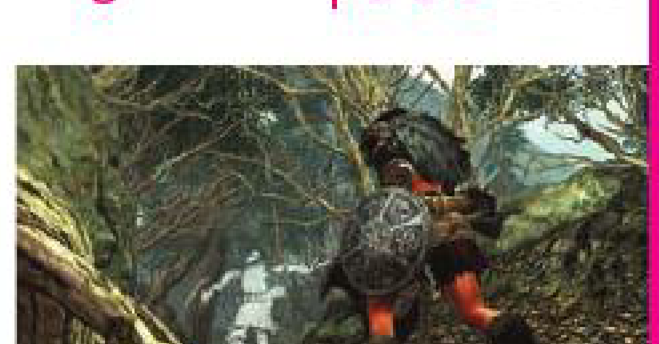
pasos argumentales de su predecesor, describiendo el afán del misterioso protagonista para liberarse de la maldición que le atormenta. Para ello tendrá que luchar con titánicos enemigos a lo largo y ancho de un vasto y siniestro mundo que cobra vida gracias a un nuevo motor gráfico con el que nos sumergiremos en un guirigay de nuevos monstruos, criaturas luciferinas y jefes finales clásicos y que atacarán a las fobias más arraigadas del ser humano: alucinaciones auditivas, vértigo, acrofobia… Todo, concebido para ser una pesadilla épica continua y amplia, con múltiples opciones de personalización, nuevo sistema equilibrado de progresión del jugador, una atmósfera oscura y fluida y, de remate, un multijugador muy mejorado, sobre todo en su opción cooperativa. Lo dicho, un juego de toma pan y moja.

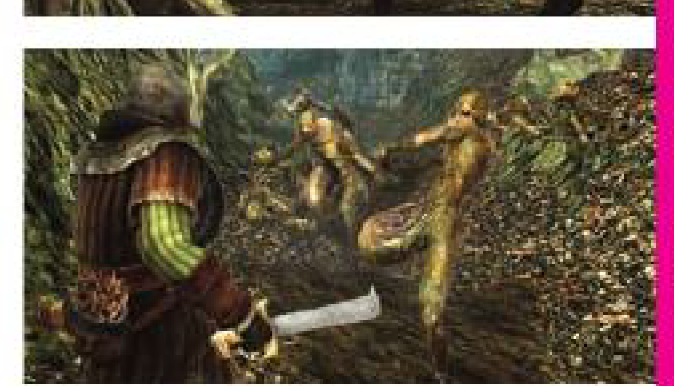


Aún mas inquietante es el antihéroe de esta nueva aventura, obligado a enfrentarse a seres innombrables para librarse de su terrible maldición. Todo ello perfilado con un look que homenajea la estética medieval con toque nipón fantástico.

Namco Bandai | Rol, acción
Marzo | 16+
www.darksoulsII.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

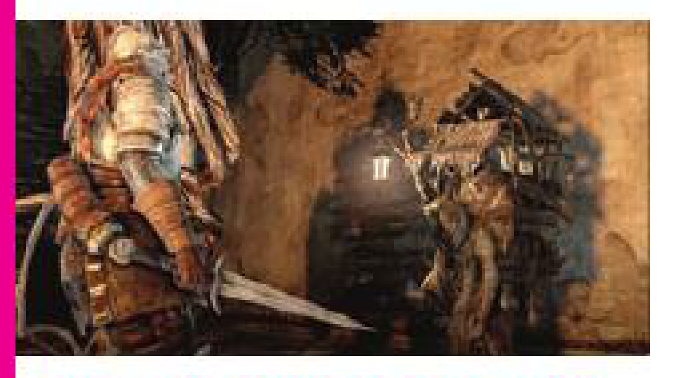




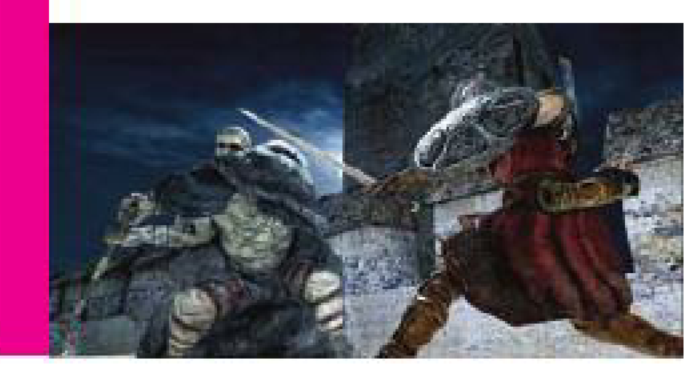


Armas muy duras

La gran atracción de «Dark Souls II» vuelve a ser su poderosa espada, arma letal gracias a una generosidad de movimientos en ataque a unas nuevas habilidades especiales y embrujadas



que nos hará pasar tardes de gloria. Atentos también a la armadura, una maravilla creada en la forja heroica de Armedia (no es un lugar mitológico, sino real, en la ladera de una montaña franco-suiza), de 20 kilos de puro músculo y acero y con un impresionante yelmo que mete miedo con solo mirarlo. El complemento perfecto para una aventura memorable.

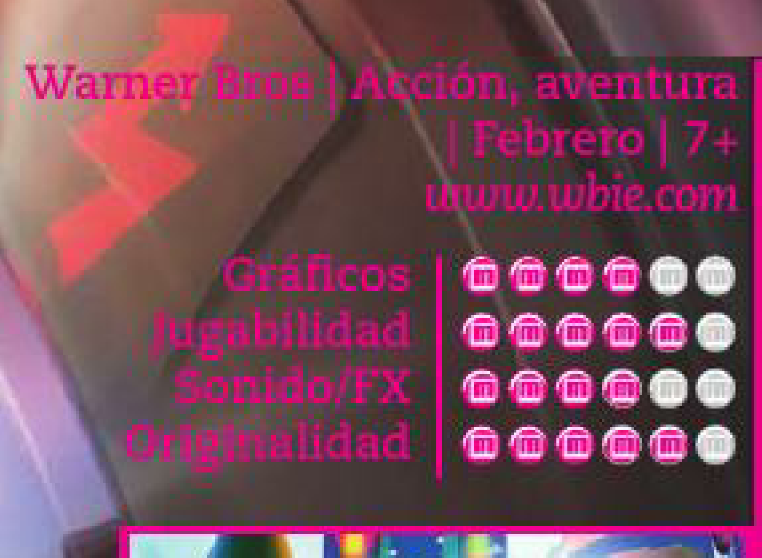




LEGO La Película El Videojuego

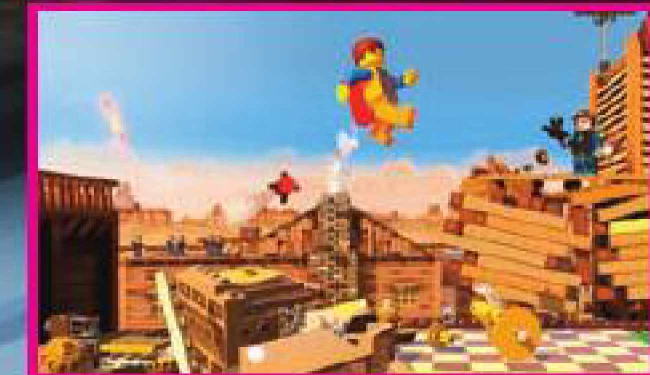
Warner Bros | Acción, aventura | Febrero | 7+
www.wbie.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



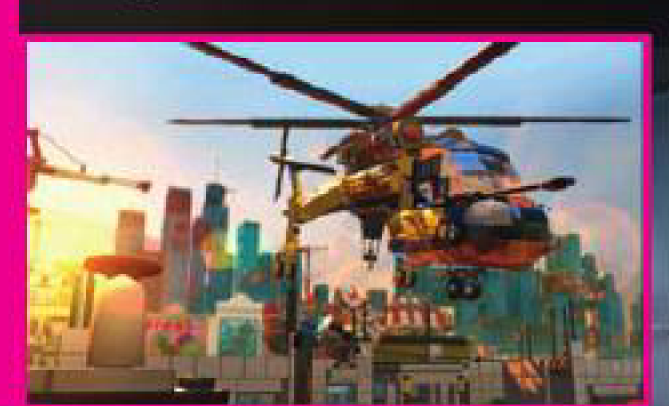






Dos mejor que uno

El Cooperativo es una de las bazas de este título. Si bien en solitario siempre irás acompañado de cada vez más personajes que vas desbloqueando, lo más divertido es jugar en compañía de un amigo. No obstante el juego permite repartir muchas tareas y misiones. En situaciones peliagudas la ayuda nos vendrá de perilla, como en el combate que se produce encima de los techos de dos trenes circulando a toda pastilla. Dos mejor que uno y a pantalla dividida. Además admite de manera sencilla la entrada y desconexión del segundo jugador. Lástima que sea sólo Cooperativo offline.



Galería de personajes

Con Emmert empezamos la aventura, pero al final de la misma podemos haber logrado desbloquear hasta más de 90 personajes. Además del prota, los que nos interesan son los jugables del grupo de Maestros Constructores, de los cuales aprovecharemos sus habilidades para progresar en el juego. Así Super Cool posee grandes dotes para el combate y para crear increíbles vehículos; Vitruvius tiene poderes mágicos; y a Batman le ordenaremos que use su batagram cuando lo necesitemos. A destacar el divertido perfil de los villanos Megamalo y, especialmente, el poli 'malo-bueno', en continuo debate con su conciencia.



Al más puro estilo LEGO, anímate con esta aventura llena de acción, ritmo, humor y, cómo no, creatividad. La diversión está garantizada.

Como TT Games nos tiene acostumbrado con sus últimos trabajos bajo el sello LEGO, esta nueva aventura en tercera persona nos atrapa con una atractiva y sencilla dinámica de juego y desde el primer momento en que su protagonista, con cabeza de una pieza y metido en su piel de plástico, nos guiña el ojo. Si con «LEGO Batman 2» y, sobre todo, con el reciente «LEGO Marvel Super Heroes» nos sentimos como superhéroes, ahora lo hacemos desde una perspectiva más "terrenal", encarnando a un tipo corrientucho, que más tarde demostraremos que no lo es tanto.

«LEGO La Película: El videojuego» nos cuenta la rutina diaria de Emmert, un solitario obrero de la construcción, muy empeñoso en su labor pero ninguneado incluso por sus compañeros. Sin embargo su vida va a dar un cambio de 360º cuando de la noche a la mañana debe asumir el papel de un héroe llamado a cumplir con una Profecía, la de liberar a los mundos LEGO de la opresión de Megamalo que con su poderosa arma Kragle quiere ejecutar un perverso plan. A partir de este momento asumiremos como línea a seguir la misma que nos propone la película en sus momentos clave, pautas a modo de cortos fragmentos de la acción cinematográfica para abrirnos las diferentes fases del juego. Por delante tendremos exploración libre por 15 niveles, evolución marcada por misiones, obtención de habilidades especiales y la posibilidad de volver a visitar fases ya realizadas para recoger más objetos especiales. Cómo no, el espíritu LEGO de construir con piezas todo tipo de vehículos y objetos (desde súper motos y naves hasta grandes escaleras) está presente continuamente.

De la jugabilidad se diría que es gratificante, ya que nunca estaremos solo en las misiones y podemos alternar personajes (¡hasta ocho!) para según realizar qué acción o desarrollar una habilidad que nos despeje el camino y seguir avanzando por unos escenarios muy diversos y originales, como el salvaje Oeste o la bucólica Nube Cucolandia; a los cuales llegaremos a través de túneles dimensionales. Por supuesto en ellos tendremos desde pequeños retos y minijuegos a la acción más desenfrenada en combates contra ejércitos de robots y alguna refriega con jefes finales. Todo muy bien sustentado técnicamente para recrear el universo LEGO con lujo de detalles (ojo a la currada iluminación) y con un sonido ambiente estupendo unido al perfecto doblaje de los diálogos. Ah! y por supuesto, bien sazonado el cotarro por un puñado de situaciones cómicas típico de la serie. Que el humor nunca falte.

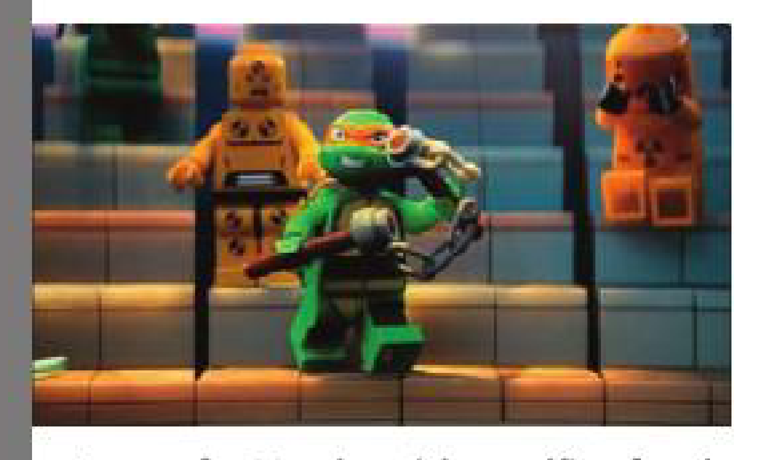
LEGO aúna los esfuerzos de estrenar película y videojuego a la vez con resultados estimulantes y encajando todas la piezas



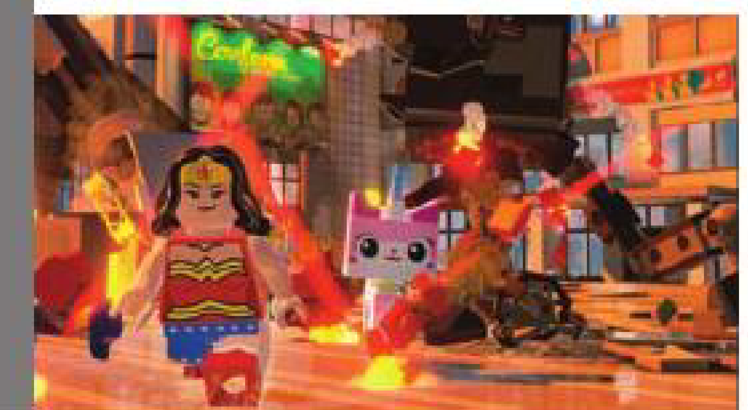
Los fragmentos extraídos de la película e incorporados al juego, le dan a este título de LEGO un ritmo, un salero y una vidilla especial. Estos momentos cinematográficos preceden el comienzo de cada nivel con buen humor y son un perfecto enlace para meternos de cabeza en los lances propios del juego, en ordenar y ejecutar acciones con tus personajess. Metidos en harinas, la montaña rusa de la diversión no tendrá freno.

Guía de juego

En el juego sobrevuela el mismo mensaje que en la película, que nada ni nadie mate nuestra creatividad. Y lógicamente ese espíritu se materializa con piezas LEGO. En determinados momentos, deberemos buscar una página de instrucciones como la de los juguetes LEGO. Ésta se desplegará en pantalla para que elijamos, entre diferentes piezas, la adecuada para completar el objeto que en ese momentos estamos cons-



truyendo. Un simpático guiño al universo LEGO en forma de minijuego, siempre muy sencillito de resolver. Saber alternar con los personajes jugables también tendrá cierta relevancia. En función de aprovechar las habilidades de un personaje sobre las de otro, el avance será más progresivo y evitaremos desgaste en un juego que nos puede llevar unas 10 horas si no desvelamos todos sus secretos. Claro que hay mucho material adicional por descubrir que puede ampliar en semanas la diversión; el grado de rejugabilidad es muy alto. La inclusión de plataformas está muy bien traído y para la acción sin descanso también debemos estar preparados, aunque el arco de dificultad es asequible para jugadores poco avezados.



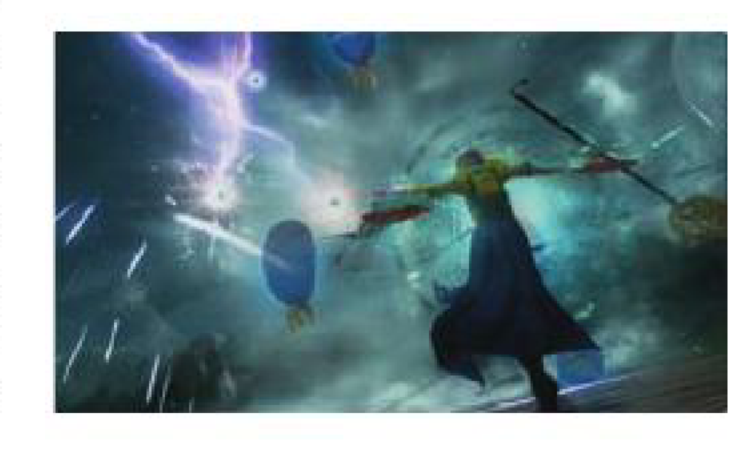


Lightning Returns
Final Fantasy XIII

Square Enix pone fin con este título a la trilogía que arrancó por el 2010 con «FF:XIII» y continuó con «FF:XIII-2». Ahora es el turno de la heroína de cabellos rosados que tendrá que salvar el mundo luchando contra el tiempo en



una cuenta atrás de sólo 13 días. Con un sistema de juego mucho más abierto y libre, mucha exploración y novedades en cuanto a las habilidades combativas de la prota, Square Enix responde a las demandas de los fans con un título que no dejará indiferente a nadie. Regresamos a la saga Fabula Nova Crystallis con una única y auténtica protagonista, Lightning, que con este título pone punto y final a su historia en la saga. Ella solita tendrá que librar al mundo de Nova Crystallis de la absoluta aniquilación. Y lo hará con un sistema de juego que permite controlar mucho mejor al personaje y con mayor libertad para la exploración de amplísimos escenarios en los que la guerrera pondrá a prueba sus habilidades para la lucha, demostrando así el esfuerzo realizado por Square Enix para dotar a Lightning de nuevas y sorprendentes habilidades combativas.



Square Enix | RPG de acción | Febrero | 16+
www.lightningreturns.com

Gráficos | 5/6
Jugabilidad | 4/6
Sonido/FX | 4/6
Originalidad | 4/6

UP: El nuevo sistema de combate y un segundo personaje jugable: Hope Estheim.
DOWN: El que no esté familiarizado con el universo Final Fantasy puede sentirse perdido.

Fdo. Penea
Test | XBOX ONE | XBOX 360 |

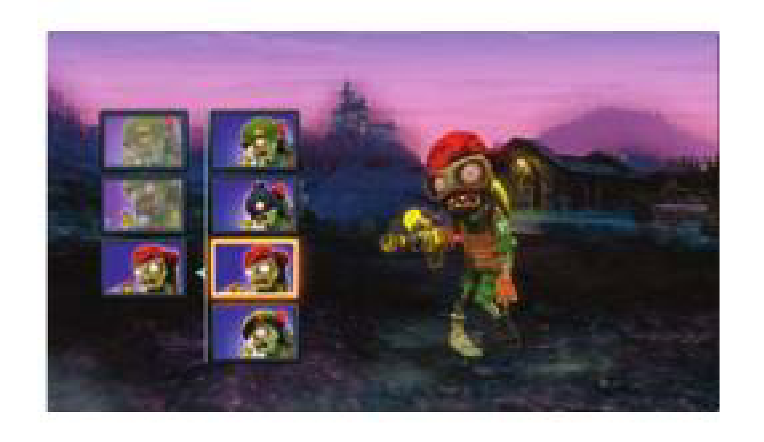


Plants vs. Zombies

Jugabilidad frenética, nuevo diseño artístico y acción en tercera persona, bajo el subtítulo de «Garden Warfare». Después de que millones de personas en todo el mundo hayan jugado en su móvil a «Plants vs Zombis» ahora llega a Xbox One y Xbox 360, pero con una puesta en escena mucho más traba-



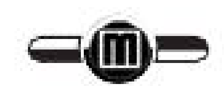
jada y mayor jugabilidad. Eso sí, su mecánica es fiel a la de sus orígenes, sencilla y totalmente adictiva. Nos encontramos en «Garden Warfare» con un shooter en tercera persona pensado para sacar el máximo partido a su vertiente multijugador, la verdadera protagonista. Comenzamos el juego y seleccionamos a nuestra planta, con la que zamparemos las hordas de zombies que aparezcan en nuestro jardín. Hay cuatro modalidades diferentes de plantas francotiradoras, sanadoras, especialistas cuerpo a cuerpo y todoterrenos. A partir de ahí, a comer se ha dicho. Frenética acción con jefes finales cada cinco rondas. Habrá que recurrir a las habilidades de cada personaje y a sus armas específicas, así como a las torretas defensivas tan típicas de la saga. En cuanto a las modalidades del juego lo más interesante es recurrir a su vertiente multijugador, con un modo online competitivo para 24 jugadores en el que podremos ser planta o zombie.



EA | Acción
Febrero | 7+
www.pvzgardenwarfare.com

Gráficos | 5/6
Jugabilidad | 4/6
Sonido/FX | 4/6
Originalidad | 3/6

UP: Personalización de la plantas y el modo competitivo con hasta cinco submodalides.
DOWN: No sorprende demasiado y la mecánica del juego en competitivo quizás muy sencilla.



Fdo. Lorena Pérez

Fable Anniversary

Versión revisada del mítico título de Xbox que llegó hace una década para dividir a los aficionados al rol ligero. Fable regresa, comienza la aventura.

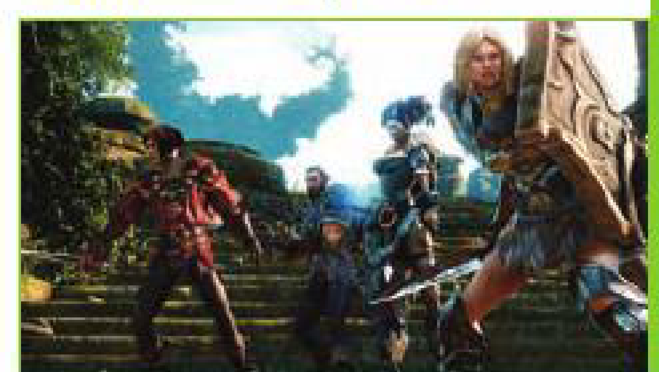
Diez años después, revisado y en HD llega el mítico RPG que revolucionó la industria de la mano de Peter Molyneux. Y como los cumpleaños se celebran por todo lo alto, en la alegre Albión no íban a ser menos. Así los invitados comienzan a llegar a esta genial aventura de acción y rol que tantos buenos momentos nos ha dado y seguro nos dará. Aunque todo sea dicho de paso, el título dividió a los aficionados al género, muchos creyeron que no estaba a la altura, pero otros tanto esperaban con ansia el momento de volver a ponerse a los mandos de uno de los títulos más importantes de Xbox. Comenzamos la historia conociendo a Fable en su más tierna infancia, un joven héroe que ya desde entonces se debate entre hacer el bien o hacer el mal... Este inicio será un camino de altibajos para el protagonista a lo largo de toda su vida, haciéndonos partícipes de sus momentos más importantes. Como cuando, siendo aún niño, es adoptado por una extraña figura que intentará servirnos de guía. Avanzaremos así a lo largo de preciosos paisajes, conociendo personajes, descubriendo algunos secretos, recolectando objetos, y tomando decisiones relevantes. El modo campaña individual es el único que ofrece el título. La trama avanza y los planteamientos de Fable son siempre los mismos, ¿hacer el bien o hacer el mal? En función de nuestras decisiones puede cambiar incluso hasta nuestro aspecto. También tendremos la opción de elegir distintas misiones que nos conducirán por unos derroteros u otros. En cuanto a la acción hay que destacar importantes modificaciones respecto al original, ajustes que nos permiten luchar de manera más cómoda. Los combates se caracterizan por su rapidez y su versatilidad, aunque quizás carezcan de cierta profundidad. No obstante éstos siguen siendo una de las partes más estimulantes de un juego que como pocos vivimos en la piel de un personaje de lo más carismático.

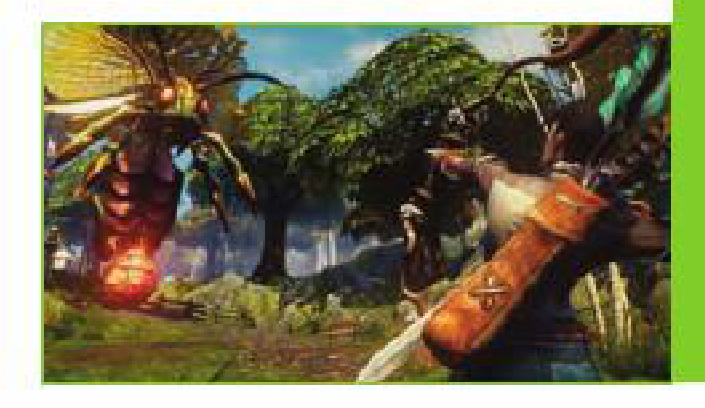
> La lucha entre el bien y el mal seguirá siendo la clave. De las decisiones del héroe dependerá nuestra trayectoria en este mágico juego

Microsoft | Rol, acción
Febrero | 16+
www.xbox.com/es-es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6







Nueva jugabilidad

El avance de la historia lo controlamos desde el Gremio de Héroes, un lugar donde podremos acceder a todo lo relacionado con el protagonista, su evolución y las misiones en las que se encuentra. No es un concepto totalmente nuevo, sino que algo similar se incluyó en «Fable III», aunque con ciertas diferencias. En este caso podremos decidir qué *quests* queremos aceptar y mejorar a nuestro Fable en tres ítems fundamentales: Fuerza, Salud y Habilidad. Una forma inteligente y cómoda de controlar a nuestro héroe y conocer siempre su estado.

A lo largo del periplo vital de Fable nos tendremos que enfretar con situaciones de alto riesgo y con enemigos de distinto pelaje y condición -algunos con poderes ocultos- que nos obligarán a poner a prueba nuestras condiciones para el combate. No obstante, la vida del protagonista nunca ha sido fácil y desde la infancia le persigue un dilema crucial.



Titanfall

EA | Shooter
Marzo | 16+
www.titanfall.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

No Gold, no Fun

Si quieres adentrarte en el universo de «Titanfall» es mejor que tengas claro que se necesita una cuenta Gold y conexión a internet para disfrutar de sus modos de juego principales, con los que vas a descargar adrenalina en cantidades industriales. El modo historia, que lleva diálogos y situaciones guionizadas, está separado del modo multijugador puro, donde encontraremos mapas con los típicos duelos por equipos y algunas novedades, como secuestros. Por cierto, cada bando tiene su propia historia independiente.

Punto para Microsoft

Una espada de Damocles lleva pendiendo sobre Xbox One desde su lanzamiento: la supuesta menor potencia técnica respecto a PS4. Aunque por ahora el juego es exclusivo para One, 360 y PC, «Titanfall» demuestra que las características del hardware no tienen por qué decidir el éxito de una consola, sino que los estudios que mejor utilicen las posibilidades de cada plataforma serán los que dictaminen la personalidad de las marcas. Con este juego, Microsoft se lleva un "vende-consolas" que empieza a definir la estrategia de juegos de Xbox One, más enfocada por ahora a la acción que a las aventuras.



¿Cómo se puede renovar un género tan quemado como el de los shooters en primera persona? «Titanfall» responde a ello de manera aplastante.

Tras ser despedidos de Activision a finales de 2010, Vince Zampella y Jason West, fundadores de Infinity Ward y creadores del juego de disparos más exitoso de la historia,«Call of Duty», hablaron con Electronic Arts para desarrollar un juego que reinventara por completo los FPS. Luego de fundar su nueva compañía (Respawn, guiño-guiño), la manera de estrenarse en los videojuegos -es un decir- ha sido apabullante.

«Titanfall» bebe según sus creadores de varias fuentes: La Guerra de las Galaxias, Blade Runner y sobre todo Ghost in the Shell. La historia nos mete en el típico conflicto futurista con buenos y malos, disparos por doquier y acción desenfrenada. Y hasta ahí llegan las similitudes con cualquier otro juego que hayas probado. La novedad es que pese a ser un juego multiplayer-online al estilo del mítico «Quake 3 Arena», se incluye de manera muy eficaz elementos de historia y personalización como en los modos en solitario. El título sale de los Titanes, unos robots de 7 metros que alojan al usuario que consiga determinado número de bajas, y que caen del cielo lanzados por otras naves espaciales. Controlar estos "bichos" es una delicia y nos da una notable ventaja una vez aprendemos a utilizarlos, pero no se puede decir que los soldados de a pie estén cojos… más bien todo lo contrario. Si los Titanes aportan armas y potencia bruta, ir sin la armadura supone poder aprovechar los propulsores que llevamos a la espalda para, en palabras de los responsables del juego, "explorar por primera vez la verticalidad de los escenarios". «Brink» o «Mirror's Edge» tenían un concepto vertical similar al que plantea «Titanfall», pero mucho menos trabajado. Concretamente, el jet pack que tenemos en la mochila nos permite saltar decenas de metros, correr por las paredes y subirnos a la chepa de Titanes amigos o enemigos. En el primer caso, para tener fuego de cobertura y una posición ventajosa sobre los adversarios. En el segundo, para reventar sus sistemas y destruir al gigante.

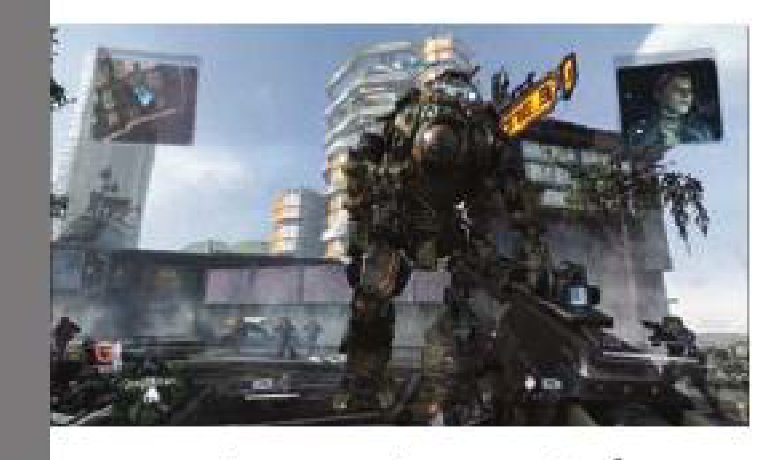
> «Tintafall» no deja resquicio al aburrimiento en ninguna de las partidas, gracias al estupendo equilibrio conseguido con los bots

El despliegue gráfico es una pasada tanto en 360 como en One. Algunos poderes especiales, como detener las balas y devolverlas al enemigo, lucen especialmente bien, pero lo que más llama la atención es la suavidad con la que se mueven los complejos escenarios incluso cuando estamos en un nivel de acción demencial. Puede que veas las imágenes y pienses que «Titanfall» es otro shooter en primera persona más. Te equivocas; es mejor que eso. Todas las adiciones que han metido prácticamente crean un subgénero en el que si te metes, será difícil que lo dejes.

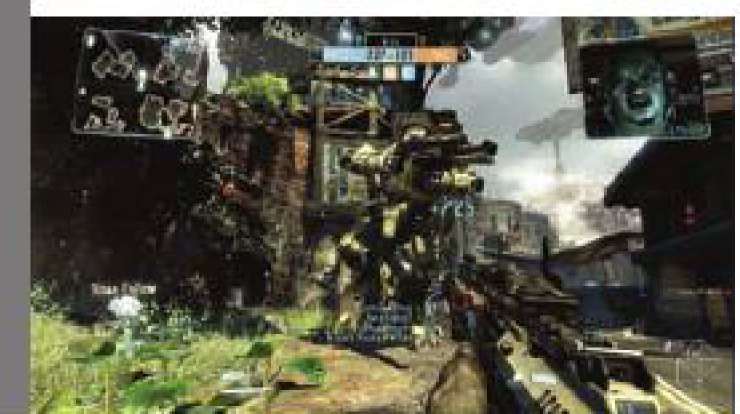
Como "despedida de generación" para Xbox 360, «Titanfall» es un ejemplo sobresaliente de cómo explotar un sistema con casi nueve años a sus espaldas. Y para estrenar Xbox One por todo lo alto, se trata de una apuesta tan innovadora en todos sus apartados que sólo nos frotamos las manos cuando pensamos cómo de prometedor se presenta el futuro y las inmumerables posibilidades que se abren a la experiencia de juego.

Guía de juego

El equilibrio en las partidas es fenomenal. Los mejores jugadores seguirán destacando por encima del resto, eso está claro, pero a diferencia de los «Call of Duty» o «Battlefield», en «Titanfall» será muy difícil que nos salga una partida mal. La razón es que en las partidas no sólo hay jugadores reales, sino otros personajes controlados por la máquina que son más sencillos de matar y que



aumentan nuestra cuenta de bajas (al mismo tiempo que nuestra autoestima). Una vez acumulado cierto número de puntos, tendremos acceso a un Titán, que al mismo tiempo están divididos en tres clases que varían en agilidad y armamento. Para empezar te recomendamos que pruebes la Smart Gun, una pistola con poco rango de acción pero que dirige el proyectil con precisión letal. Por cierto, no dejes de probar las Burn Cards, una serie de ventajas temporales que se desbloquean al conseguir algunos objetivos. Y es que este juego te irá proporcionando posibilidades para que la experiencia de disparar y avanzar sea inolvidable. No habrá partida mala ni excusa que valga para el aburrimiento.





Professor Layton vs Phoenix Wright Ace Attorney



Nintendo | Aventura
Marzo | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	6/6
Originalidad	5/6





¡No protesto señoría!

Anunciado ni más ni menos que hace cuatro años, El «Profesor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney» fue una sorpresa incluso para sus creadores. Akihiro Hino, el consejero delegado de Level 5, y Keiji Inafune, mandamás de Capcom además de co-creador de «Megaman» o «Dead Rising», propusieron a los responsables de «Phoenix Wright» hacer un juego que mezclara las mecánicas de ambos títulos, ya que la jugabilidad tenía muchos puntos en común. Que ahora veamos este cartucho lanzado en nuestro país es la prueba de que el experimento fue todo un éxito.

Contenido descargable

Shu Takumi, el guionista principal del juego y responsable de la serie «Phoenix Wright», ha escrito doce episodios adicionales a la historia principal destinados a descargas. Una vez terminada la historia principal, se puede acceder a estos contenidos, que van alternando diferentes tipos de misión para adaptarse al estilo de los dos protagonistas. Una buena manera de estirar un poco las horas de juego en solitario, pero con fundamento, ya que cada uno de los episodios promenten tramas con mucha e interesante chicha.



¿Un maestro y un abogado? Ponle los apellidos Layton y Wright a ese par de profesiones y te verás inmerso en apasionantes ivestigaciones y juicios.

Cuando meses atrás hablábamos del profesor Layton y sus aventuras con los Ashalanti, teníamos la convicción de que pese a anunciarse como la última entrega del avispado investigador ésa no iba a ser su despedida. Su asociación temporal con Phoenix Wright ha sido la excusa perfecta para sacar a Layton de su retiro, aunque se trate con un juego lanzado en Japón hace casi un par de años.

La historia comienza cuando la joven Espella Cantabella comienza a darse cuenta de que está siendo seguida por las calles de Londres. Temerosa por las intenciones de sus misteriosos perseguidores, recurre a los servicios del profesor Layton y su inseparable Luke. Nada más comenzar la investigación, Cantabella es secuestrada, y un rastro de pistas dirige a los detectives hasta un libro mágico que les lleva hasta la ciudad de Labyrinthia. Allí se esconden, supuestamente, unas brujas, éstas dirigidas por otra misteriosa figura con mucho más poder, capaz de convertir en realidad todo aquello que escribe. Por otro lado, Phoenix Wright y su ayudante Maya Fey, que están de viaje de negocios en la capital británica, también se encuentran por accidente con el libro en cuestión, por lo que igualmente son transportados a Labyrinthia. Allí descubren que Espella ha sido acusada de brujería y está a la espera de juicio, por lo que se ponen manos a la obra para defenderla, sin saber que las leyes de ese mundo son diferentes a lo acotumbrado en su rutina diaria.

Que no te asuste su complicado argumento, porque si te gustan los cartuchos de este par de intrépidos aventureros te vas a meter de cabeza en la historia. El estilo gráfico ayuda mucho, porque se ha mezclado el cuidado detalle de los «Ace Attorney» con los dibujos "planos" de la serie Layton. Por supuesto, en la 3DS se aprovecha la profundidad de la pantalla, y supone la primera experiencia en 3D para «Phoenix Wright».

> El buen equipo que forman los dos protagonistas y la manera de enlazar la historia con la jugabilidad son las grandes bazas

Más que notable es el apartado sonoro, puesto que los compositores habituales de las dos sagas han hecho un esfuerzo conjunto para recuperar y remezclar los mejores temas. El resultado es una banda sonora estupenda, todo un éxito en su país de origen y en algunas tiendas de importación.

Juntar series de puzles y aventuras es algo bastante novedoso (últimamente sólo veíamos Street Fighter vs Tekken o Marvel vs Capcom), por lo que sorprende que esta primera colaboración haya salido tan bien. No te lo pierdas si lo que quieres es darle al coco delante de tu Nintendo 3DS.



El estudio de animación Bones ha sido el responsable de las escenas cinemáticas. Conocidos por su trabajo en el anime Full Metal Alchemist, la calidad de los vídeos nada tiene que envidiar a las grandes producciones del sector. Tanto el estilo del profe como la del implacable picapleitos se dan la mano conservando el particular punto de vista y la paleta de colores que han hecho famosos a los dos personajes.

Guía de juego

Como los dos protagonistas, hay dos estilos de juego intercalados en la historia: juicios y aventura. En el primero de ellos los usuarios pueden explorar los escenarios libremente, interrogando a personajes y explorando los elementos del fondo para descubrir los misterios de Labyrinthia. Al llegar a determinada prueba, se activan puzles a los que hay que encontrar una solución lo más



rápido y con la menor cantidad de fallos posible. Durante los juicios, Phoenix tiene que escuchar atentamente los testimonios y hallar contradicciones en ellos para poder defender a su cliente. Si presentamos una prueba en un momento inapropiado, tendremos un aviso, y la repetición de estos fallos termina directamente la partida. Para enfrentarnos a los testigos podemos observar con detenimiento las expresiones faciales que muestran durante sus confesiones, y hacerles nuevas preguntas para atrapar dialécticamente a los mentirosos. Cuantos menos errores cometamos, más objetos desbloqueables conseguiremos.



Yoshi's New Island

Uno de los secundarios de lujo del planeta Nintendo regresa con más fuerza, arte y huevos (con perdón) que nunca en un remake ampliado y con un aspecto visual de campanillas. Diversión asegurada.

Parafraseando al microrrelato más famoso de todos los tiempos, cuando el jugón despertó, el dinosaurio ya estaba ahí. Bueno, no tanto pero casi. Porque, dentro de la fauna mariófila, esta adorable criaturita es algo así como el guardián de las esencias del mítico fontanero. O el guardián a secas, ya que su papel principal es el de ser "babysitter" de un Mario que aún gastaba pañales. Aunque, a lo largo del tiempo, Yoshi ha sabido trascender su papel de canguro transportista para convertirse en uno de los ídolos y los renovadores del universo nintendiano, que se dice pronto.

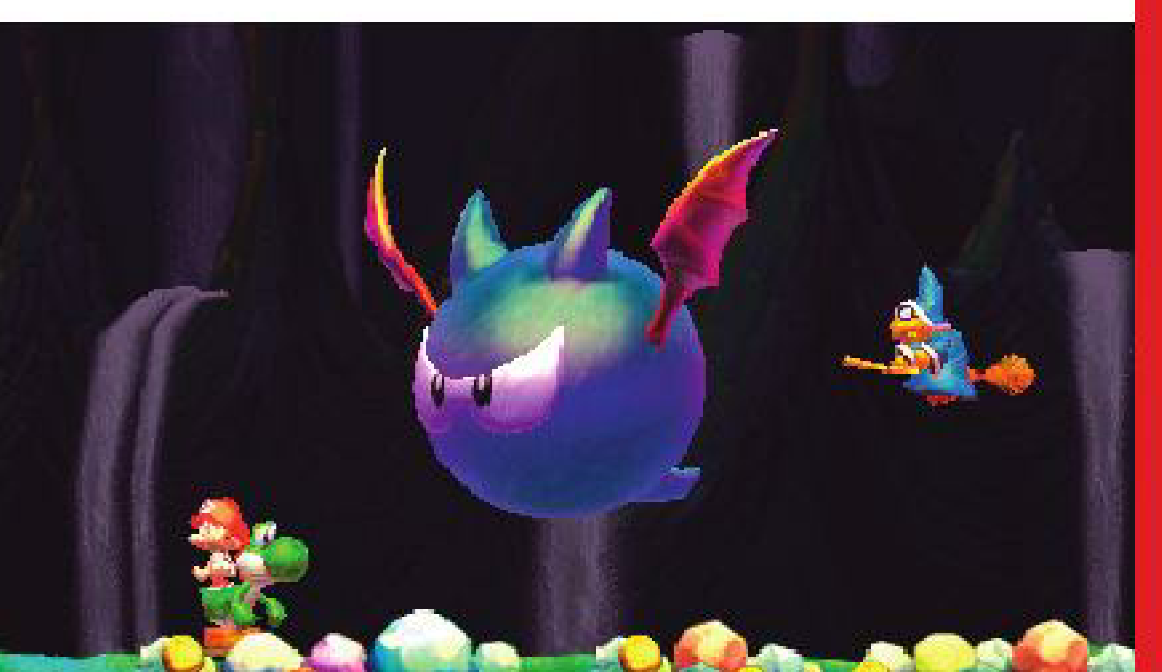
De hecho, su primera aparición en «Super Mario Bros. 2: Yoshi's Island» allá por el 95 marcó un punto de inflexión en la historia del género plataformero, al dotarlo de un plus de imaginación, agilidad (el bicho es todo un velociraptor con cara de ángel), nuevos trucos y recursos (esos bloques de arcilla destructibles o esos suelos de fango movedizo) y, sobre todo, su arma más carismática: los huevo moteados y coloridos que irá recolectando a cada paso y con los que destruirá a los enemigos o a diversos obstáculos gracias a una puntería que ni Guillermo Tell.

Una auténtica gloria de la NES cuyas sucesivas versiones en N64 («Yoshi's Story») o DS («Yoshi Touch & Go») nunca estuvieron a la altura del concepto original. Así que, como no podría ser de otra forma, era hora de volver a sus orígenes y reinventarlo gloriosa y golosamente. Y justamente eso es lo que hace «Yoshi's New Island», un esperado título producido por Takashi Tezuka, el director creativo del juego, que no solo ha pretendido un "copy-paste" en 3D sino que ha planteado toda una secuela como mandan los cáno-

Nintendo | Plataformas
Marzo | 3+
www.nintendo.es

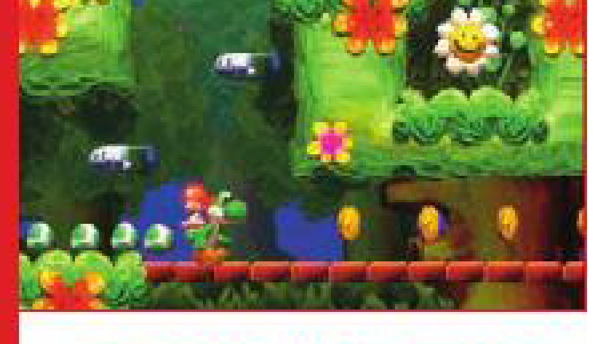
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





Manda huevos

Aparte de los clásicos escenarios del juego original (la selva con plantas carnívoras, la caverna llena de setas fabulosas, el volcán en llamas...), en esta versión destaca una nueva localización: Egg Island, un territorio con huevos de doble o triple yema ideal para usar los huevos gigantes llamados "Mega-Eggs" que convertirán en



mantequilla bloques y tuberías, revelando así objetos ocultos como monedas y llaves. Y cuantas más cosas destruyamos, más alto estará el marcador "Mega-Egg", pudiendo conseguir vidas extra.

Con mucho arte

Uno de los aciertos indiscutibles del juego es su capacidad de mantener el magistral look original, creado a base de dibujos a lápiz con el espíritu de un mágico libro pop-up plagado de mariposas, demonios acuáticos, doblones de cartón y cien maravillas más. Y no solo eso, ya que aquí la paleta gráfica se extiende con mucho arte hacia técnicas más elaboradas como la acuarela, las ceras o el óleo, en un despliegue visual fabuloso que, encima, en 3D luce más prodigiosamente todavía.
Todo un bellezón, sí señor.

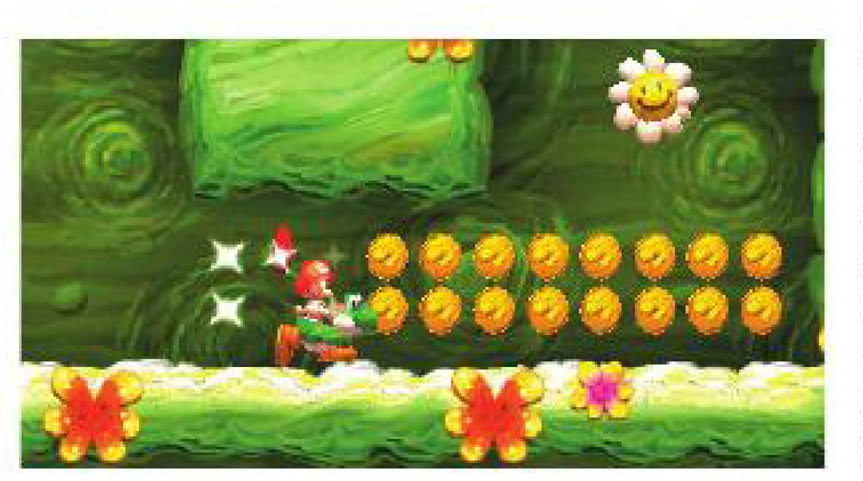
Las lecciones pictóricas de «Art Academy» le han sentado como un guante a 3DS para aplicar una paleta asombrosa a la nueva aventura del entrañable Yoshi. Pero que el dulce óleo y las florecillas primaverales no nos distraigan, porque seguiremos encontrándonos con enemigos de lo más peligrosos, como las sempiternas plantas carnívoras. Menos mal que nuestro dino favorito está más y mejor armado que en sus años mozos.

nes y los (auto)homenajes. Así, en este nuevo capítulo, Baby Luigi ha sido capturado una vez más, dejando la responsabilidad de proteger a Baby Mario y mantenerle fuera de peligro al siniestro y secuestrador clan de Yoshi.

Desde hace una década no disfrutaba Yoshi de un juego así para campar a sus anchas a lo largo de unos territorios clásicos y con aire renovado

todo tipo de fauna y flora peligrosa, desde plantas carnívoras a monos, puercoespines, pirañas... Por supuesto, no faltan los puzles, niveles ocultos y tuberías que encierran tesoros valiosos y monedas especiales, para añadir más diversión a uno de los juegos más brillantes de la temporada para la 3DS. Y todo, a ritmo de esas tonadillas irresistibles y pegadizas (a veces demasiado) marca de la casa.

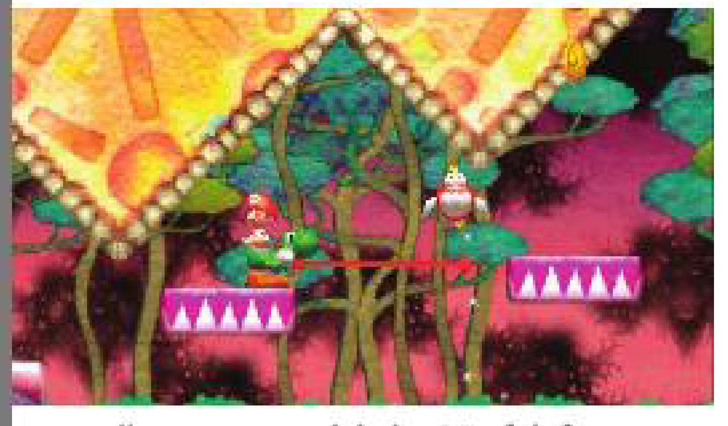
Un argumento que, como suele pasar en la casa, es una mera excusa para el auténtico meollo del juego: recorrer los encantadores y vistosísimos territorios, niveles y subniveles del juego por tierra, mar y aire (¿qué sería de un juego de Yoshi sin los globos y las nubes pasajeras?) acarreando a Baby Mario y saltando, corriendo y trepando por los variados terrenos sorteando



Un título impecable dentro de su género y que conduce sabiamente a los jugadores a un universo simpático y sin complejos. Ideal para aquellos que buscan simplicidad y estilo artístico, sin menoscabar un ápice en la calidad de la propuesta.

Guía de juego

La mecánica de juego no puede ser más sencilla y directa, con un manejo básico y un sistema de juego que se adapta como un guante al stylus, sobre todo en su faceta de apuntado. En realidad, «Yoshi's New Island» es un revival fetén donde nos reencontraremos clásicos elementos como el "Flutter Jump"; que permite aguantarse en el aire por un tiempo, el "Ground Pund" (el clásico topetazo de nalgas contra el suelo) o el infalible "Tirador de Hue-



vos", que permitirá a Yoshi descubrir secretos escondidos como flores coleccionables y caminos secretos. Pero el mejor invento es el "Mega Huevo" antes mentado, todo un ariete de gran tonelaje de lo más demoledor. Y, como buen dino-dragón, también escupirá fuego para recalentar a los malos. Aparte, la capacidad metamorfoseadota de Yoshi también hará acto de presencia, transformándose en submarino o taladro cuando la ocasión lo necesite. Y, cómo no, habrá cantidad de gadgets y sorpresas ocultas en rincones y debajo de las alfombras.



Inazuma Eleven ¡La amenaza del Ogro!

«Inazuma Eleven 3» cierra su trilogía con más aventura futbolística y nuevos personajes, nuevas tácticas de pizarra y más elementos roleros.

No se recordaba un fenómeno así desde que merendábamos pegados al televisor con la serie Oliver y Benji. Y es que «Inazuma Eleven» sigue la estela de aquellos Campeones. Ahora, con este título, cierra en 3DS una exitosa trilogía que se completa con«Rayo Celeste» y «Fuego Explosivo». Son muchas las novedades jugables ofrecidas, con nuevos personajes, nuevas súper técnicas y el mismo objetivo final: convertirse en una estrella del deporte rey.

La nueva aventura cuenta los hechos recogidos en la primera de las películas de animación de la saga



Para ello nos meteremos en la piel de Canon Evans, el bisnieto de Mark Evans, recién "aterrizado" del futuro y dispuesto a luchar contra el equipo Ogro, su máximo rival. A partir de aquí nos llegan más cambios e innovaciones notorias en el juego, para diferenciarse de cualquier otro del género futbolístico, incluyendo técnicas y toques de balón únicos e intransferibles al mundo real, así como estrategias de aventura con estilo RPG muy atractivo.

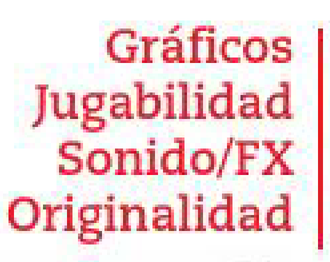
Los encuentros son de lo más divertidos. En cada uno de ellos debemos seleccionar a los jugadores que pisarán el césped, dirigir las jugadas, cambiar a los chicos de posición sobre la marcha... de manera que la estrategia y la táctica son fundamentales. Todo esto manejando claves roleras, como los diálogos entre los jugadores, la progresión de sus habilidades o la exploración de nuevos espacios. Y cómo no, sin que falte el espectáculo y la épica.



Con la nueva estrella Cannon, bajo los palos Mark y su amigo Jude Sharpe en el mediocampo los partidos serán espectaculares. Plantea una formación Diamante y aprovecha el momento de marcar con un Remate Dragón.

Nintendo | RPG, fútbol
Febrero | 7+
www.nintendo.es

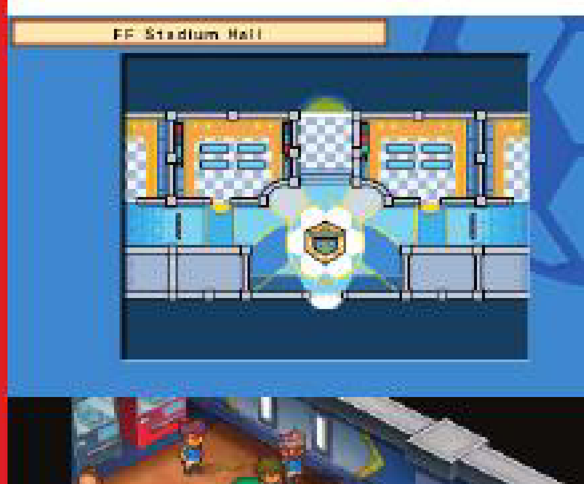
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

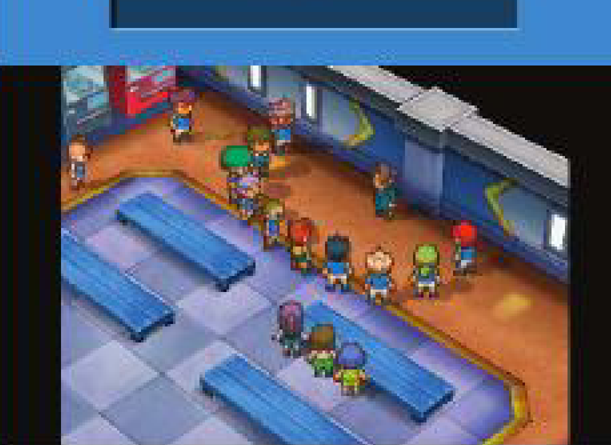




Nuevo protagonista

Cannon Evans, el bisnieto de Mark, viaja desde el futuro para liderar la selección japonesa y conseguir vencer al equipo Ogro. Aparecen junto a él nuevos personajes, reaparecen otros y se incluye un





elemento que tendrá mucha repercusión en la historia: los viajes en el tiempo. La jugabilidad sigue fiel a su línea tradicional, profunda y basada en la estrategia, pero se ha aumentado la dificultad del juego con rivales más duros de pelar. Además se ha mejorado su adaptación a las 3D de la consola logrando así un título muy goloso para los fans de la saga.

Donkey Kong Country Tropical Freeze

Una aventura totalmente nueva y exclusiva para Wii U con el simio más famoso de la jungla. Diversión plataformera de altos vuelos y en full HD.

Regresa la saga Donkey Kong Country con una aventura en 2D, aunque de espíritu tridimensional, de la mano del simio más gamberro y divertido del mundo de los videojuegos. En esta ocasión, además de las habituales plataformas y los variados desafíos que tendrá que superar

> Se vuelven a introducir las populares fases acuáticas, algo que se había echado en falta en anteriores títulos

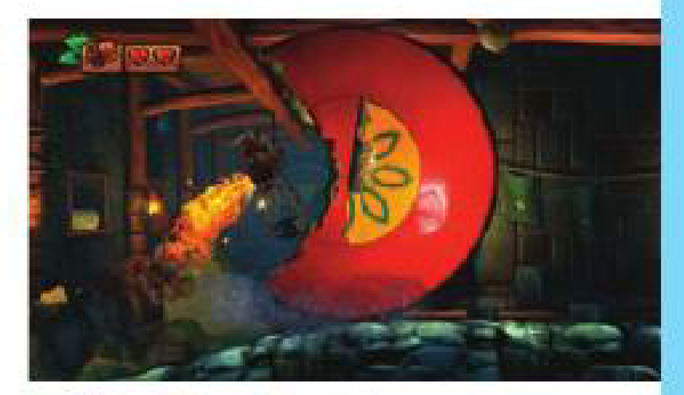
el protagonista, se encontrará con un grupo de animales vikingos, los Snomads, que hartos de su clima invernal invadirán su territorio, creándole graves dificultades cuando quiera recuperar sus dominios.

Por suerte el juego viene con un modo cooperativo donde también podremos elegir para jugar con Diddy Kong, Cranky y con Dixie, la vieja amiga mona de los tiempos de Super Nintendo. Así, si la aventura se te resiste, igual puedes tirar de apoyo para llevar a Donkey a la victoria.Y todo ello con epatantes gráficos en HD muy de agradecer, máxime en una aventura tan colorida y llena de detalles como ésta. La acción se desarrolla a lo largo de seis islas estructuradas a la manera tradicional de la saga y ubicadas en un mapa con distintos y muy variados niveles, desde junglas, praderas por las que correr a la velocidad de la luz, montañas nevadas, etc. Descubriremos mucha variedad en los estupendos niveles (hay una gran cantidad de ellos obligatorios, pero no se quedan cortos los desbloqueables) y en la jugabilidad, con algunos elementos importados directamente del gran «Super Mario Bros 2». También se recuperan divertidos métodos de transporte, como los populares barriles cañón y los vagones, y podremos realizar acciones sorprendentes como la de modificar el escenario al tirar de una palanca.

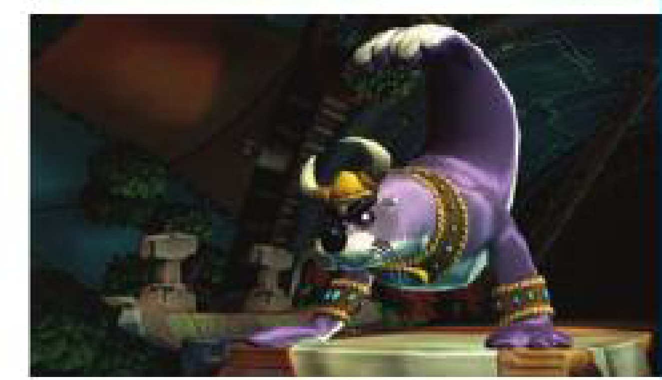
Avanzando a lo largo de las plataformas (que presentan una estructura de checkpoints) llegaremos a los jefe finales, para los que es recomendable acumular alguna que otro vida, ya que se ha ajustado la curva dificultad del juego para que no sea un camino de rosas. Acaso ahí la gracia, ¿o no?

Nintendo | Plataformas
Febrero | 3+
www.nintendo.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

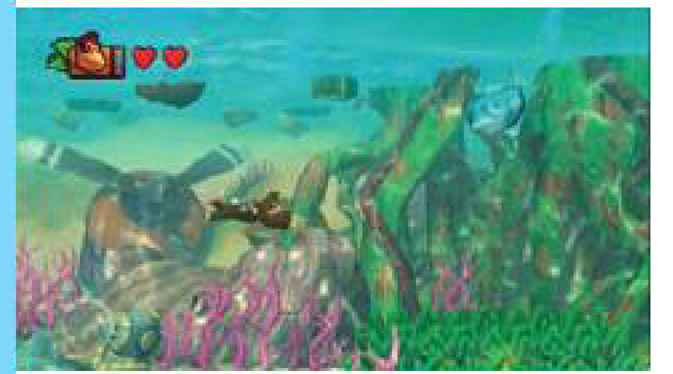






Valores añadidos

Su excepcional diseño de niveles lo convierten en uno de los mejores juegos de su género. En este caso el diseño ha vuelto a mejorar con unas plataformas en estructura de checkpoints y una inmensa variedad de funciones y elementos, desde el lanzamiento de barriles, hasta los viajes a propulsión también sobre barriles. Además podremos jugar en solitario y en cooperativo. Cuando optamos por la primera opción podremos tirar de Diddy, Cranky o Dixie para llevarlos a nuestras espaldas y darnos un buen impulso.





Durante todo nuestro recorrido plataformero habrá de estar muy atento a las trampas y a los continuos ataques de enemigos. Eso sí, también tendremos recursos y habilidades circenses para salir airosos de situaciones comprometidas.

LAS MEJORES OFERTAS



Call of Duty Ghost



Promoción disponible para Xbox 360 y PS3

Desde 39.90€

Sólo hasta el 30 de Marzo.

Battlefield 4



Promoción disponible para Xbox 360 y PS3

Desde 49.90€

Sólo hasta el 16 de Marzo.

FIFA 14



Desde 29.90€

Sólo hasta el 16 de Marzo.



en Live 12 meses



Con la compra conjunta de la consola o juego (consulta títulos disponible)

Reserva



Diablo
Reaper of Souls

Lanzamiento 25.03.2014

Disponible en PC.



Premium Bundle de
Xbox One con Titanfall

Lanzamiento 13.03.2014

Desde 499.99€





Amplía la emoción en tus juegos favoritos

¿Quieres saber qué historia ocurre antes del declive de Rapture?¿Te gustaría descubrir más aristas en la personalidad de la protagonista de «The Last of Us»? Y además de estos contenidos adicionales ¿no te apetecería pasarlo bomba torpedeando barcos en tu 3DS?





Bioshock Infinite: Panteón Marino

Irrational Games se encarga del DLC de «Bioshock Infinite» con una historia narrada en dos partes que transcurre en la ciudad de Rapture.

El pasado mes de noviembre salió el primer episodio de este DLC ambientado en la ciudad submarina de Rapture cuando esta era aún una utopía. El próximo 25 de marzo llega (para PS3, Xbox 360 y PC), la segunda parte del episodio, con el que seguiremos la aventura de los personajes protagonistas del título, Booker y Elizabeth, que siguen en Rapture viviendo emocionantes aventuras que se van desarrollando mediante misiones. Los dos crearán un vínculo de gran alcance durante una audaz huida. Juntos, aprenderán a aprovechar el arsenal de armas y habilidades, mientras luchan en dirigibles entre las nubes, a gran velocidad por los Sky-Lines y por las calles de Columbia. Una historia, la de este DLC, apasionante, con tintes de cine negro, combates y más de una sorpresa.



The Last of Us: Left Behind

Si además de tener un juegazo entre manos éste nos regala contenido adicional para ampliar la historia... ¿Se puede pedir algo más?

El DLC de «The Last of Us» es un extra delicioso. En esta ocasión nos situamos unos años antes de los acontecimientos que narra el juego original para seguir los pasos de Ellie y su amiga Riley, debiendo enfrentarse solitas a los infectados. Un DLC que es mucho más, ofreciendo acción por un lado, con combates y sangre por doquier, y por el otro una nueva línea argumental como una de las grandes bondades de este juego y que nos lleva a conocer mejor a su protagonista. Y es que mucha de la riqueza de este personaje está en su personalidad, en la forma que medita y reflexiona sobre sus actos, haciéndola una heroína distinta a lo que estamos acostumbrados en los videojuegos. Ellie genera gran empatía y nos hará vivir su espeluznante experiencia muy cerca de ella, con la emoción a flor de piel.





Informe D(escarga)

Se avecinan potentes novedades en cuanto a contenidos adicionales de grandes juegos como «GTA V» o «Battlefield 4». En concreto en el mes de marzo llegará una nueva expansión gratuita para el primero, bajo el título de «Business Update». Incluirá jugosas novedades en el modo historia y también en el modo online. Cómo no, los momentos para descargar adrenalina serán constantes. En cuanto a «Battlefield 4», DICE ha confirmado que también en marzo habrá un nuevo pack llamado «Naval Strike» que incluye cuatro mapas multijugador ambientados en el Mar de China, nuevas armas, nuevos vehículos, nuevos gadgets y un nuevo modo de juego denominado Carrier Assault. Casi nada.

Nintendo eShop





Steel Diver: Sub Wars

Continuación del juego de batallas submarinas que triunfó hace ya unos añitos en la portátil de Nintendo. Más combates y más espectáculo a base de torpedazo.

Prepara el periscopio porque donde pongas el ojo deberás de poner el torpedo. Nintendo apuesta por el Free-to-play para la secuela del popular «Steel Diver» que repite en 3DS. En esta ocasión nos encontraremos con un juego de acción en primera persona en el que tendremos que controlar distintos submarinos para acabar con los barcos que se crucen en nuestro camino y de la manera más espectacular posible a poder ser. La sencilla mecánica y las misiones del título se completan con el modo multijugador local y también online que nos da la opción de participar en emocionantes enfrentamientos de cuatro contra cuatro. Démosle a la acción efecto tridimensional y la inmersión en la batalla subacuática será fabulosa.

Rincón del Jugador

Trucos

Halo Spartan Assault

Cierto que no es el mismo Halo de siempre, pero para avanzar en esta historia te vendrán de perlas algunos de estos logros.

10G Recluta: Gana una estrella en cualquier misión

15G Servicio distinguido: Gana todas las medallas del juego

20G 117: Gana todas las estrellas de oro en todas las misiones

30G Inundado: Completa todas las misiones cooperativas.

50G Conseguidor: Tendrás que obtener todas las medallas cooperativas

Ryse Son of Rome

La aventura romana por excelencia de Xbox One es un festival de lucha para el que te vendrán estupendos los siguientes logros.

10 puntos. Ejecutor jefe: Realiza 100 ejecuciones en cualquier modo de juego

15 puntos. Estudioso antiguo: Recoge todos los pergaminos

20 puntos. Recluta del coliseo. Completa tu primera campaña multijugador

30 puntos. Salvar al soldado Marius. Termina la tercera misión

30 puntos. Al final no eras mi tipo. Vence a Boudica

30 puntos. Nunca abandones, nunca te rindas. Gana a Cómodo.

Gran Turismo 6

Toda la emoción de las carreras con vehículos espectaculares. Algunos de estos consejos te harán ser el mejor.

Conseguir millones de créditos. Con el juego actualizado a la versión 1.01, podrás conseguir créditos de manera sencilla. Habrá que comprarse un Mercedes-Benz AMG Vision GT, pero no hay que activarlo como predeterminado. Después, en el menú de la consola, en la columna de juego, habrá que borrar los datos de la actualización. Se reinicia el juego y se vende el Mercedes... por 20.000.000 de créditos. Ahí es nada.

Coches desbloqueables: Para conseguir ciertos vehículos tendréis que lograr pasar con éxito las siguientes carreras:

Novato (all stars). Renaul Sport Clio R.S '11 (Cr. 36.400)

Nacional A (half of all stars). Dodge Challenger R/t '70 (Cr 75.000)

Internacional A (all stars). Ferrari Enzo Ferrari '02 (Cr 1.000.000)



Las chicas son guerreras

La bruja cañera

La bruja de Umbra lo sospecha, "¿me echabais de menos?" Así comienza el tráiler del nuevo «Bayonetta 2» que llegará a Wii U a lo largo de este 2014. Igual de sensual y femenina que siempre, con su traje de pelo, sus largas piernas, sus interminables tacones y más ganas de acción que nunca, «Bayonetta» volverá a hacer que todos sus fans caigan rendidos desde el minuto 1. Y es que el juego para Wii U ofrecerá más magia y acción que nunca con combos letales, ataques de torturas inéditos y armas y habilidades nunca vistos hasta el momento. Todas las características técnicas de Wii U van a ser explotadas al máximo, por algo los fans de esta brujita se movilizaron en cuanto salió la consola para pedir la adaptación del primer título ipso facto. Ha pasado un tiempo, pero al fin las súplicas han tenido respuesta. Al fin podremos volver a disfrutar del hechizo de esta reina de la sensualidad. Nunca nadie ha luchado con tanta mala leche y tanta elegancia sobre unos taconazos.

Nos preguntamos...

1. **¿Tiene sentido mantener con vida la saga «Bioshock» tras el cierre de Irrational Games?** Para Ken Levine y 2K Games, desde luego que sí, aunque van a sudar sangre para igualar el listón de «Infinite» con sus recursos mermados. Ojalá lo consigan.
2. **¿Por qué Daniel S. Arranz, ilustrador y creador de la magistral serie «Grand Theft Democracy» (ver nuestro blog http://fatalitywestern.clubmegaconsolas.com) sigue sin encontrar un buen trabajo?** Porque, como sus dibujos reflejan, el ninguneo y sufrimiento al que están sometida gente con talento es la auténtica "marca España".
3. **¿Por qué no dejan respirar un poco a consolas como Xbox One, PS Vita o Wii U y no marean tanto a sus usuarios con cambios de precio, actualizaciones, rumores y demás agonías?** Cierto que en los negocios el tiempo apremia, pero a veces es mejor dejar que el karma fluya pacientemente (o que el paciente muera tranquilo).
4. **¿"Matará" YouTube a la estrella del "gameplay"?** "? La idea de Google de atar en corto a los "youtubers" amateurs demasiado codiciosos no tiene por qué ser una amenaza de censura, sino un razonable control de calidad. Aunque el "patrocinio" y adulación de ciertos desarrolladores a los "youtubers" estrella puede apestar y apesta.

Vuestros juegos favoritos del mes

1 Need for Speed: Rivals
Velocidad extrema en un mundo abierto donde puedes ponerte en la piel de un corredor ilegal o de un policía. La saga no baja el pistón.

2 Inazuma Eleven: La amenaza del Ogro
Nuevas habilidades, nuevos personajes, más libertad de juego... el mundo de «Inazuma Eleven» demuestra ser el rey del RPG futbolístico en la N3DS.

3 Mario Party Island Tour
¿Mario y cía en tres dimensiones y participando en más de 80 hiperdivertidos minijuegos? Pues sí y lo mucho que lo hemos disfrutado.

4 Batman Arkham Origins Blackgate
Batman aterrizó en las portátiles para avanzar en la historia que narran los juegos diseñados para consolas de sobremesa, y de paso descubrirnos algún que otro secretillo del Caballero Oscuro.

5 Tomb Raider Definitive Edition
La versión para las consolas de nueva generación de «Tomb Raider» incluye todos los contenidos descargables, extras e importantes mejoras visuales. Por si algo le faltaba a Lara que ofrecer.

Retrato robot

Lightning



▶EDAD: Como las folclóricas, se hace la sueca al mentar sus años. Eso sí, se sabe que su cumple es el 13 de mayo, aunque no la vemos soplando velitas y merendando mediasnoches con jamón y queso con los amígueles.

▶APARIENCIA: Muy otaku-casual, por así decirlo: cueros y correajes sofisticados y que han pasado del leather más sexy a una refinada colección de capas, toreras, hombreras, plumajes, armaduras valkirias y botas fashion (sin olvidar su celebrado pelo rosa pálido bien corto) que son la envidia de los cazadores de tendencias e it-boys tuiteros.

▶CURRÍCULO: Lightning, o Claire Farron para los inspectores de hacienda, es la tercera de las heroínas protas de toda la saga "Final Fantasy", que se dice pronto. Más fría y misteriosa que sus antecesoras Terra Bradford ("FF VI") y Yuna ("FF X"), se va humanizando y hasta esboza alguna sonrisa que otra. Aunque su objetivo permanece firme: luchar para ver a su hermana Serah (a la que tuvo que criar tras quedarse ambas huerfanitas a los 15 años) libre del Estado Cristal.

▶ARMAS: Es un hacha con la sable pistola, que puede customizar y alterar a su antojo. Su arma definitiva es el Arma Omega, y su eidolón, Odín, metaformoseado en un caballo de padre y muy señor mío que conduce a galope a nuestra protagonista hacia su rol de fulminador y castigador espada en ristre. Una visión imponente.

▶FUTURO: Después de volar alto en "Final Fantasy XIII", y visto su don de ubicuidad en subseries de la casa como "Dissidia", "Theatrhythm" o "Trading card game", no nos extraña que Square Enix haya ampliado su contrato. Si no, siempre podrá abrir un salón de belleza para señoras de edad provecta fanáticas de su tono capilar lila chicle.



Te lo dice Galibo...

Galibo el poderoso

Me he convertido en un apasionado de los juegos de cartas online. «MTG: Duels of the Planeswalkers», «Heartstone», «Tekken Card Tournament»... Pero el que me tiene totalmente enganchado hoy en día es «Might and Magic: Duel of the Champions».

Comencé, como todo el mundo, con una barajilla inicial de cartas básicas y poco a poco he ido construyendo una muy respetable y variada colección que me ha permitido crear y personalizar una treintena de mazos. Cada vez juego con lo que me apetece. Si no quiero pensar mucho, saco a Ishuma y voy a degüello, apartando de mi camino todo lo que me encuentro. Si estoy con ganas de una partida más cerebral, mis favoritos son mis mazos de Gazal o Hakeem para resistir el embate inicial y luego robar a mi adversario sus criaturas más fuertes. Cuando se trata de jugar un torneo, confío en la constancia de Kelthor y sus orcos y goblins. Mis mazos son mejorables, pero me gusta conseguir poco a poco todas las cartas que quiero. Fue un largo camino para llegar hasta aquí, pero el esfuerzo ha valido la pena, porque ahora me siento poderoso con tantas opciones a mi disposición..



CLUB MEGACONSOLAS

Visita Club Megaconsolas en nuestras redes sociales: YouTube facebook twitter tuenti



A nuestro amigo y megaconsolero Alejandro le ha dejado huella GTA V

Apuntes sobre GTA V

facebook por Alejandro Moreno Talaverón

Los Santos es la ciudad que representa la grandeza y las miserias del ser humano. Sobre todo éstas últimas, reflejadas perfectamente en los tres protas del juego. Porque aunque no tengamos nada en común con estos tres tipos, es imposible no empatizar y terminar por tener dentro un pedacito de cada uno. Un momento, ¿qué?, ¿cómo?... A ver, os cuento: el trocito de cada personaje que llevo dentro quiere seguir con este comentario. Os dejo con ellos:

- Michael:"Este imbécil no ha completado aún ni una misión en 'oro' y dejó caer a mi hijo del yate al menos 6 veces. Vosotros veréis si le hacéis caso".
- Franklin: "Este tío es legal para ser un 'blanquito' pero no vuelvo a hacer negocios con él. Bastante tengo con aguantar a mi abuela y a sus amigas".
- Trevor: "Estoy pensando en meterle fuego a todo. juajuajua... incluso a este tío, aunque sería como prenderme fuego a mi mismo".

Bueno, ya estoy yo aquí otra vez. Si queréis pasarlo genial haced caso al video oficial (Gameplay) y, si aún no conoces Los Santos, estáis tardando en empadronaros.

PD de Trevor: "¿Y tu pretendías twittear el comentario?"



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

Participa y gana



¿Quieres ganar el videojuego de «Castlevania Lords of Shadow 2»? Puedes lograrlo dejando un comentario sobre el análisis del juego que hace Fatality Western en fatalitywestern.club-megaconsolas.com. Bases del Concurso en: https://www.facebook.com/ClubMegaconsolas.



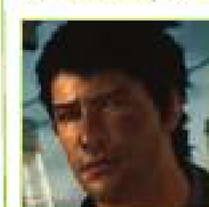
CONCURSO MEGACONSOLAS
Castlevania Lords of Shadow 2

Participa en nuestro Concurso y podrás ganar un videojuego de la última gran aventura de la serie Castlevania.

Visita https://www.facebook.com/ClubMegaconsolas y entérate de cómo participar en el Concurso de 2 videojuegos (PS3) y 1 videojuego (Xbox 360) de «Lords of Shadow 2».

Tus comentarios en la red

Carlos Gatetee, sobre los planes cinematográficos de Nintendo - Facebook



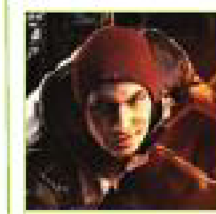
Pues eso, que la gran N está pensando en llevar a sus personajes más emblemáticos al cine. Y a nosotros que nos encanta la idea. "A ver si los vemos en alguna peli de animación propia, tipo Rompe Ralph", demanda Carlos.

DuenDe, sobre el DLC de Dead Rising 3 - Twitter



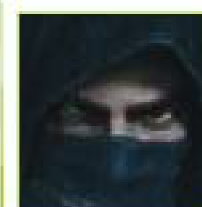
Fallen Angel, así se llama el DLC de este juegazo que a nuestro seguidor DuenDe no le convenció demasiado. "Lo terminé ayer. El pase de temporada para compralo uno solo me parece muy caro. Como los siguientes sean iguales..."

Moli Malone, sobre la PS Vita Slim - Facebook



Pues sí, Sony ha lanzado en Reino Unido un nuevo modelo de PS Vita, más finita y ligera, y parece que aquí hay ganas de catarla. ¿Para cuándo en España? Nos preguntaba Moli Malone. De momento no hay anuncio para nuestro país.

Gagagamer, sobre InFamous: Second Son - Twitter



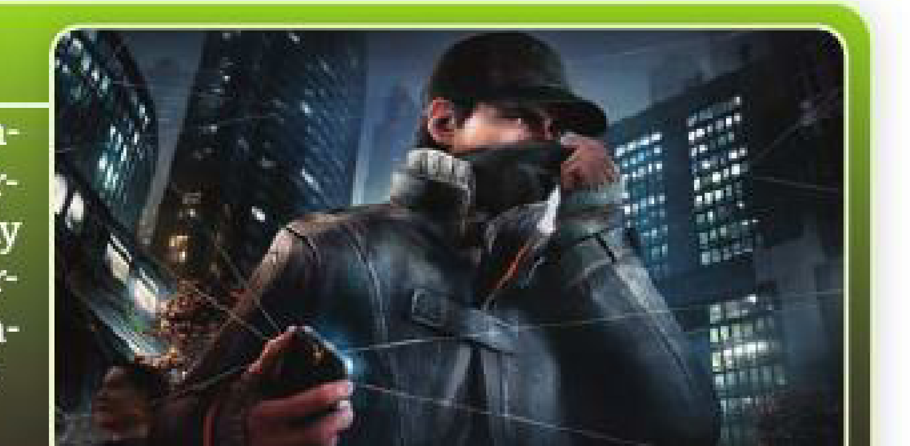
Es un juegazo y por eso lo llevamos a la portada de este número. Y la expectación que estaba causando durante su desarrollo puso los dientes largos a más de uno. "Yo también lo estoy esperando con ganas". ¡Pues en muy poco!

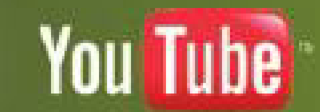
Roberto Serrano, sobre Thief - Twitter

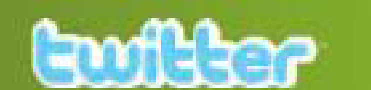
Thief fue presentado en El Corte Inglés de Callao (Madrid) y el mismísimo Javier Cortijo, bloguero oficial de Megaconsolas, dio algunas claves en la mesa redonda. "Qué poco queda", decía Roberto antes de la presentación.

Watch_Dogs a la de uno, a la de dos y a la de tres?

Es uno de los videojuegos de los que más se ha escrito desde que vimos su primer tráiler hace ya algún tiempo... Ubisoft Monreal se encarga de su desarrollo y estaba previsto que el esperado sandbox saliera al mercado el pasado mes de noviembre. Pero no fue así y los fans se empezaron a inquietar, sobre todo porque hay bastantes silencios al respecto. El caso es que ahora parece ser que el anuncio de su fecha de salida está cercano, tal y como aseguró en su twitter, Jonathan Morín, director creativo del juego. Es más, lo mismo cuando leas esto ya sabremos cuándo podremos tener este jugoso título entre manos. ¡¡Crucemos los dedos!!




CLUB MEGACONSOLAS

You Tube

facebook

twitter

tuenti